Opisy do Silent Hill 3 i Primal . Enter the Matrix - kolejna licencja, przełom czy crap?

PlayStation 2 • Dreamcast • PsOne • GameCube • Xbox • GameBoy

NEO PLUS

CZERWIEC 2003 (6/2003)
nr 54 . cena: 6.99 zł (w tym 7% Vat)

RECENZJE: S.O.C.O.M. - US Navy Seals, War of the Monsters, Moto GP 2 X2 Wolverine's Revenge, Return to Castle Wolfenstein
ZAPOWIEDZI: Amplitude, Eye Toy: Play, F-Zero
SPECJAŁ: Qooratorium: Graczu, bądź widoczny!

ZELDA the WIND WAKER

najlepsza gra 128-bitowej ery?

Independent Press
9 771505 820004 06
WWW.NEOPLUS.COM.PL
ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

E3 Expo 2003 Raport z Los Angeles

W ofercie produkty firmy Logitech !

www.ultima.pl

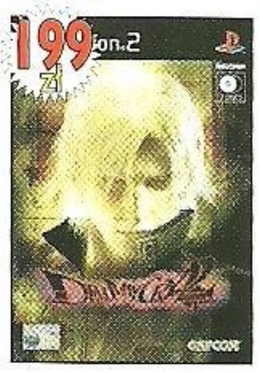
ULTIMA
Świat Elektroniczej Rozrywki

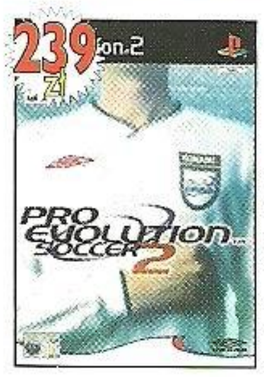
GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI.
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

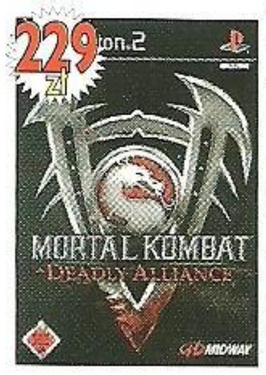
e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

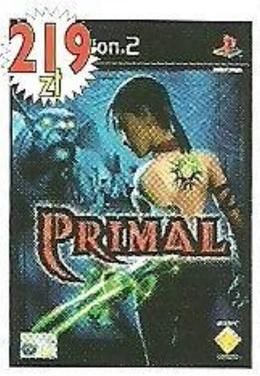
Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

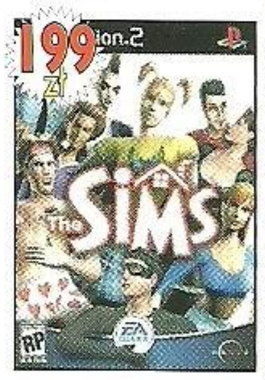
Dreamcast | Gameboy Advance | Gameboy Color | Gamecube | Inne | PC | PlayStation 2 | PSX / PS One | Xbox





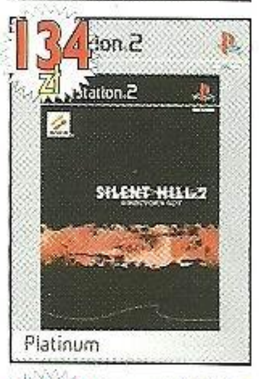


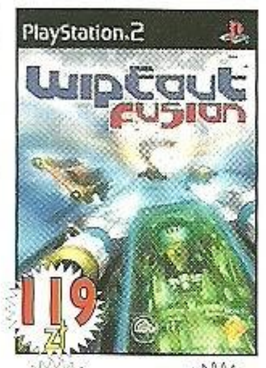


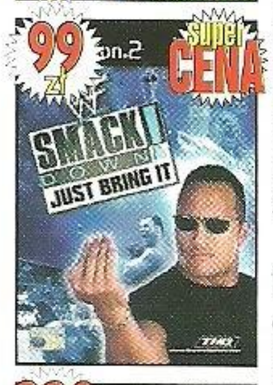


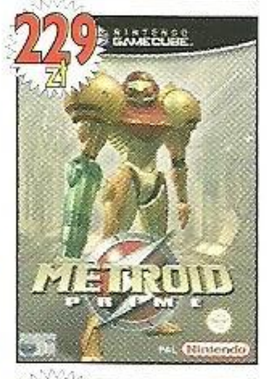
PLAYSTATION 2

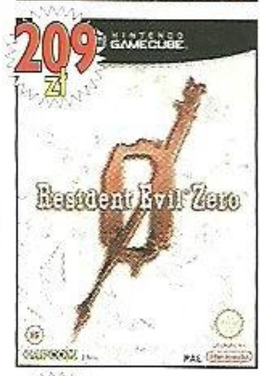
007 NIGNTFIRE.....199
BLADE 2.....199
BLOOD OMEN 2.....229
BURNOUT 2.....229
CAPCOM vs SNK 2.....179
COLIN McRAE RALLY 3.....189
COMMANDOS 2.....209
DRAKAN.....229
FIFA 2003.....199
GTA Vice City.....209
HARRY POTTER 2.....199
HITMAN 2.....199
ICO.....229
KNOCKOUT KINGS 2002.....179
LMA MANAGER 2002.....149
LORD OF THE RINGS Fellowship of Ring..209
LORD OF THE RINGS Two Towers.....199
MARK OF KRI.....219
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE..229
NBA LIVE 2003.....199
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2 199
NHL 2003.....199
ONIMUSHA 2.....199
PRO EVOLUTION SOCCER....169
PRO EVOLUTION SOCCER 2.239
RED FACTION 2.....219
SLY RACOON.....229
SOLDIER OF FORTUNE GOLD..199
SPIDERMAN THE MOVIE.....189
THE THING.....189
THE WAY OF THE SAMURAI..209
TIME SPLITTERS 2.....199
TONY HAWK 4.....219
VAMPIRE NIGHT.....229
VAMPIRE NIGHT + pistolec GUNCON 299
VIRTUA FIGHTER 4.....229
WRC 2.....229
Platinum PS2:
007 AGENT UNDER FIRE.....119
7 BLADES.....59
CASTLEWEEN.....119
DEVIL MAY CRY.....119
EPHEMERAL PHANTASIA.....59
EVER BLUE.....89
GRAN TURISMO 3.....119
GRAN TURISMO CONCEPT CAR...119
GTA 3.....129
HALF LIFE.....119
JAK & DEXTER.....119
KESSEN.....119
LOTUS CHALLENGE.....79
MAXIMO.....89
METAL GEAR SOLID 2.....129
NBA STREET.....89
NO ONE LIVES FOREVER.....99
ONIMUSHA: WORLORDS.....119
QUAKE III REVOLUTION.....79
PRISONER OF WAR.....99
PROJECT ZERO.....119
RAYMAN REVOLUTION.....119
RED FACTION.....69
RESIDENT EVIL: VERONICA...119
SHOX.....89
SILENT HILL 2 Directors Cut...134
SLED STORM.....89
SMUGGLERS RUN 2.....119
SSX SNOWBOARDING.....89
SSX TRICKY.....99
STAR WARS STARFIGHTER.....109
TEKKEN TAG TOURNAMENT.....119
THEME PARK WORLD.....79
TIME SPLITTERS 1.....119
TOCA.....99
TONY HAWK PROSKATER 3..109
WRC.....119
Akcesoria:
Konsola PLAYSTATION 2
+ karta pamięci.....1059
Action Replay.....169
Dual Shark joypad.....59
Dual Shock oryginalny.....149
Kabel S-Video.....39
Kierownica GT Force Logitech .399
Link Cable.....29,90
Memory Card 8 MB Sony.....179
Memory Card 8 MB Kemco.....119
Pilot Manta.....29,90
Pilot (nieoryginalny).....69
Pilot oryginalny.....159
Podstawka pionowa.....19,90











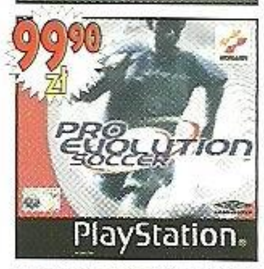
Przedłużacz do joypada.....19,90
Przewód optyczny.....49
REGION X (zdejmuje regiony z DVD).....99

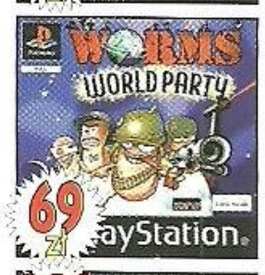
PLAYSTATION/PS ONE

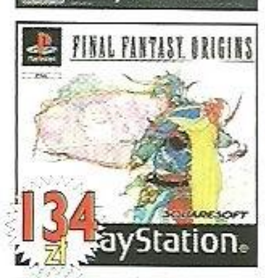
CRASH 2.....99
CRASH BANDICOOT 3: WARPED 99
CRASH TEAM RACING.....99
CT SPECIAL FORCES.....59
DRAGON BALL Z.....199
DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES .49
FIFA 2003.....119
FINAL FANTASY 6.....99
FINAL FANTASY 8.....109
FINAL FANTASY ORIGINS.....59
GAUNTLET ORIGINS.....59
GRAN TURISMO 2.....99
HARRY POTTER 2.....119
JADE COCOON.....59
MEDAL OF HONOR 1+2.....119
MORTAL KOMBAT TRILOGY....59
NBA 2003.....119
PRO EVOLUTION SOCCER 2..149
RAYMAN.....59
RESIDENT EVIL 3 Nemesis.....59
SOUL REAVER.....59
SPYRO 3.....109
TEKKEN 3.....99
TOMB RAIDER 1, 2, 3, 4, 5.....59
WORMS WORLD PARTY.....69
WWF SMACKDOWN.....59
Wyprzedaż:
KISS PINBALL.....29,90
Akcesoria:
PS One.....399
Game Hunter Pro.....49
Joypad analogowy DualShark.....49
Kierownica Double Force Big Ben.....129
Link cable.....29.90
Memory card 120 bloków.....59
Memory card 15 bloków.....19.90
Memory card 30 bloków.....29.90
Multitap nieoryginalny.....69
Pal converter.....49
Pistolet.....już od 49
Przedłużacz.....19.90
RFU Adapter.....29
RGB + AV cable.....19.90
Standard Pad.....19.90

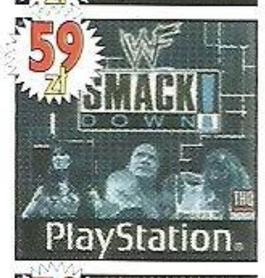
GAMECUBE

GAMECUBE ACE GOLF.....209
BLOODY ROAR: PRIMAL FURY.....229
CAPCOM VS SNK 2 EO.....229
CRAZY TAXI.....229
ETERNAL DARKNESS.....229
EXTREME G3 RACING.....229
FIFA 2003.....219
HARRY POTTER 2.....209
KNOCKOUT KINGS 2003.....209
LOST KINGDOMS.....219
LUIGI'S MANSION.....239
MARIO PARTY.....229
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE. 219
NBA COURTSIDE 2002.....239
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2 .219
NHL 2003.....219
PIKMIN.....229
RESIDENT EVIL.....209
ROCKY.....209
ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON 2.229
SPIDER-MAN.....229
STAR WARS: THE CLONE WARS.....229
STARFOX ADVENTURES.....229
SUPER MARIO SUNSHINE.....169
SUPER SMASH BROS. MELEE..239
TIMESPLITTERS 2.....209
TONY HAWK'S PRO SKATER 3.....229
TONY HAWK'S PRO SKATER 4.....229
TUROK EVOLUTION.....229
TY THE TASMANIAN TIGER...209
WAVE RACE: BLUE STORM....239
X-MEN: NEXT DIMENSION...229
Akcesoria:
Konsola GameCube.....799
GBA <–> GCN Link.....29,90
GCN –> PSX Converter.....34,90
Joypad Joytech - czarny.....55
Joypad Joytech - fioletowy.....55
Joypad Sunflex - fioletowy.....39









Joypad oryginalny.....145
Joypad bezprzew. - BigBen.....219
Joypad wavebird.....219
Kabel agb - BigBen.....29
Memory card 4 Mb - nieoryginalna.. 29,90
Memory card - oryginalna.....89
Memory card 8 Mb - nieoryginalna 39,90
Plecak.....169
Przedłużacz do pada.....19,90
RF modulator.....89
RF unit do 3 konsol.....59
RGB - znakomita jakość!.....59
RGB cable - oryginalny.....129

X-BOX

WYRZEDAŻ

BLADE 2.....139
CONFLICT DESERT STORM...139
DEAD OR ALIVE 3.....199
ENCLAVE.....239
FIFA FOOTBALL 2003.....229
GENMA ONIMUSHA.....259
GHOST RECON.....219
GUN VALKYRIE.....259
HARRY POTTER I KOMNATA TAJEMNIC..219
MARVEL VS. CAPCOM 2.....229
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE 229
NBA LIVE 2002.....259
NBA LIVE 2003.....229
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2..219
PRISONER OF WAR.....239
STAR WARS: JEDI OUTCAST.....139
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS..139
Akcesoria:
Joypad XS BigBen.....89
RGB Scart.....49
RGB Scart + Optic Out.....79
RGB Scart + Optic + S-Video..119
i inne.....tel., www

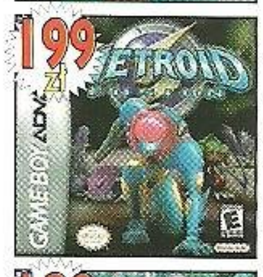
DREAMCAST

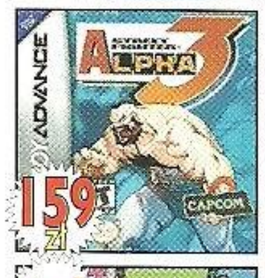
Gry: WYPRZEDAŻ
2 gry - 79 zł
3 gry - 99 zł

METROPOLIS STREET RACER..49
NBA SHOWTIME.....49
QUAKE 3.....49
SEGA GT.....49
SPIDERMAN.....49
TOMB RAIDER Last Rev.....49
V-RALLY 2 SE.....49
VIGILLANTE 8 2ND.....49
VIRTUA FIGHTER.....49
Akcesoria:
Joypad Joytech.....44,90
Joypad oryginalny.....59
Karta pamięci 1MB.....49
Karta pamięci 4MB.....69
Karta pamięci oryginalna.....59
Pistolet Bio Gun.....99

GAMEBOY ADVANCE

ADVANCE WARS.....179
BOXING FEVER.....149
BREATH OF FIRE II.....159
CASTLEVANIA.....219
CASTLEVANIA: Harmony of Dissonance..199
COLIN MCRAE RALLY 2.0.....159
CRASH BANDICOOT XS.....189
CT SPECIAL FORCES.....189
DONALD DUCK ADVANCE...139
DOOM 2.....189
DOOM ADVANCE.....199
ECKS VS. SEWER.....59
EXTREME GHOSTBUSTERS.....99
FIFA FOOTBALL 2003.....189
FINAL FIGHT ONE.....139
FORTRESS.....219
GOLDEN SUN.....199
GREMLINS.....99
GT ADVANCE.....149
GT ADVANCE 2: RALLY RACING....229
HARRY POTTER 2.....199
HUGO ADVANCE PL.....179
INTERNATIONAL KARATE.....59
LADY SIA - nowa cena!.....149
LEGO BIONICLE.....199
LEGO BIONICLE - MATORAN ADVENTURES 199
LILO & STITCH.....159





LORD OF THE RINGS: TWO TOWERS....189
MATT HOFFMAN'S PRO BMX.....139
MATT HOFFMAN'S PRO BMX 2...189
MEGA MAN 2.....159
METROID FUSION.....199
MINORITY REPORT.....189
MORTAL KOMBAT ADVANCE.....199
MOTO RACER.....159
MUMMY MANACLE OF OSIRIS.....159
NEXT GENERATION TENNIS..99
PINBALL CHALLENGE.....159
PINK PANTHER.....99
PITFALL - THE MAYAN ADVENTURE....149
PLANET OF THE APES.....139
PRO TENNIS WTA TOUR.....189
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR.....189
SHEEP.....179
SNOOD.....59
STAR WARS E2: ATTACK OF THE CLONES 189
STREET FIGHTER ALPHA 3.....159
STUART LITTLE 2.....189
SUPER GHOULS 'N' GHOSTS.179
SUPER MARIO ADVANCE 2....129
SUPER STREET FIGHTER 2 - TURBO REVIVAL..139
THE KING OF FIGHTERS EX: NEO BLOOD 189
TOMB RAIDER: THE PROPHECY....159
TONY HAWK'S PRO SKATER 3.....179
TONY HAWK'S PRO SKATER 4.....189
WORMS WORLD PARTY.....159
YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADV. 3..199
TUROK EVOLUTION.....199
V-RALLY 3.....229
WARIOLAND 4.....199
WOLFENSTEIN 3D.....189
X-MEN: REIGN OF APOCALYPSE.....199
Akcesoria:
GAMEBOY ADVANCE – czarny 399.00
GAMEBOY ADVANCE.....399.00
Console protect case.....39.90
Illuminator pro.....139.00
Lupa antyrefleksowa.....49.90
Replacement lens.....19.90
Lampka.....19.90
Link cable (4 w jednym).....29.00
Lupa z podświetleniem.....24.90
Multi link cable.....29.90
Przezroczysty pokrowiec.....19.90
Pudełka na gry (5 szt.).....19.90
Transparent protection bag....19.90
Tuner TV.....389.00
Zasilacz + akumulator.....49.90

GAMEBOY COLOR

ACTION MAN.....69
HARRY POTTER.....179
HARRY POTTER 2.....179
INDIANA JONES AND INFERNAL MACHINE 149
MARIO TENNIS.....149
MATT HOFFMAN'S PRO BMX.....149
MICROSOFT PINBALL ARCADE.....129
NHL 2000.....149
POKEMON BLUE.....99
POKEMON CRYSTAL.....179
POKEMON GOLD.....99
POKEMON RED.....99
POKEMON SILVER.....99
POKEMON TRADING CARD GAME...149
POKEMON YELLOW.....149
POCKET MUSIC.....129
SUPER MARIO BROS DELUXE.....149
THE WORLD IS NOT ENOUGH.....149
ZELDA: ORACLE OF AGES.....179
ZELDA: ORACLE OF SEASONS.....179
Akcesoria
5 W 1 - zestaw.....129
GAMEBOY COLOR.....299
Przezroczysty futerał.....29.90
Gameboy light.....9.90
Light magnifier.....29.90
Link cable.....29.90
Panel przedni (niebieski).....29.90
Power pack.....29.90

Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. Wysyłka do pięciu dni. 2. Akcesoria z półroczną gwarancją.
3. Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją.
4. Możliwość wysyłki w 24 godz. 5. Zawsze niskie ceny.
6. Profesjonalna obsługa. 7. Produkty bezpiecznie zapakowane.
8. Koszt wysyłki: Poczta Polska 9,50 zł, kurier Stolica 20 zł, Pocztex (24h) 30 zł

TANIO! SZYBKO! SOLIDNIE! WWW.ULTIMA.PL

PS One + DualShock

399 zł

PlayStation 2 + DualShock 2 + Memory Card 8 MB Sony

1059 zł

Uwaga: Do końca czerwca przesyłka kurierem gratis!

Uwaga: Do końca czerwca przesyłka kurierem gratis!

Kierownica LOGITECH DRIVING FORCE (PS2)

Cena: ~~449 zł~~
Twoja cena: **399 zł**

Konsola GAMECUBE Limitowana Edycja + ZELDA Wind Waker + Ocarina of Time

Cena: ~~1199 zł~~
Twoja cena: **1099zł**

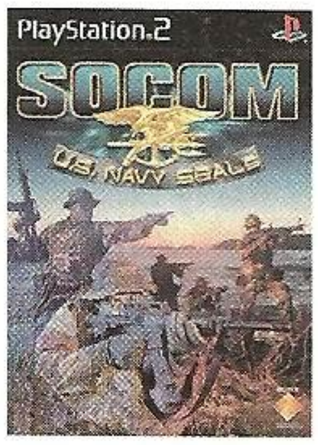
Konsola PLAYSTATION 2 + DUALSHOCK 2

Cena: ~~1099 zł~~
Twoja cena: **999 zł**

Konsola GAMEBOY ADVANCE SP

Cena: ~~699 zł~~
Twoja cena: **649 zł**

SOCOM (PS2)

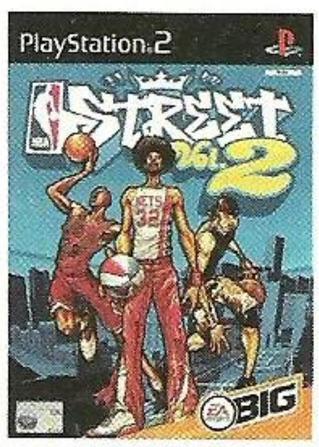


Cena: ~~239 zł~~
Twoja cena: **229 zł**
premiera czerwiec 2003

ENTER THE MATRIX (PS2)

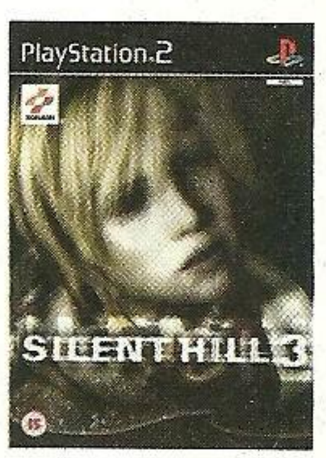
Cena: ~~259 zł~~
Twoja cena: **239 zł**
premiera I połowa czerwca 2003

NBA STREET 2 (PS2)



Cena: ~~229 zł~~
Twoja cena: **189 zł**

SILENT HILL 3 (PS2)



Cena: ~~259 zł~~
Twoja cena: **239 zł**

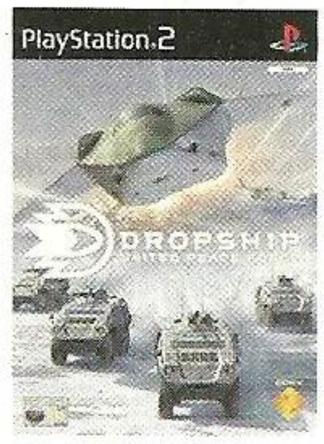
ZELDA WIND WAKER (GCN)

Cena: ~~239 zł~~
Twoja cena: **229 zł**

7 BLADES + EPHEMERAL FANTASIA + METAL GEAR SOLID 2 (PS2)

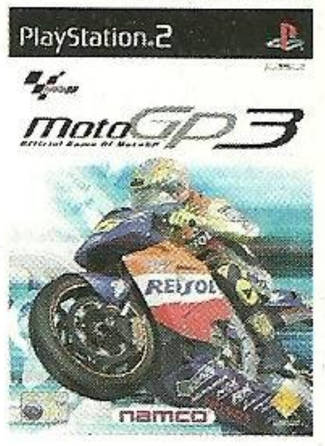
Cena: ~~247 zł~~
Twoja cena: **199 zł**

DROPSHIP (PS2)



Cena: ~~229 zł~~
Twoja cena: **99 zł**

MOTO GP 3 (PS2)



Cena: ~~229 zł~~
Twoja cena: **219 zł**

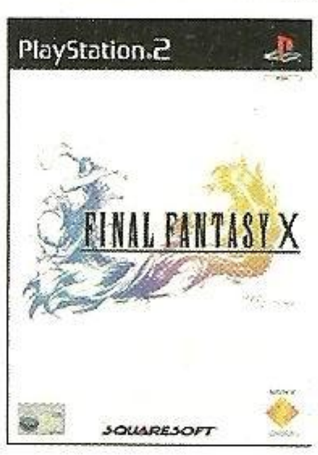
WARIOWORLD (GCN)

Cena: ~~249 zł~~
Twoja cena: **229 zł**

RED FACTION (PS2)

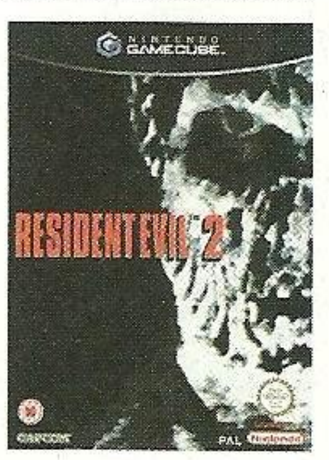
Cena: ~~109 zł~~
Twoja cena: **69 zł**

FINAL FANTASY X (PS2)



Cena: ~~229 zł~~
Twoja cena: **119 zł**

RESIDENT EVIL 2 (GCN)



Twoja cena: **tel.**
premiera czerwiec 2003

Karta pamięci HORI + pudełko na kartę. (PS2)

Made in Japan.
Licencja Sony Magic Gate.

Cena: ~~149 zł~~
Twoja cena: **109 zł**

ZELDA Link to the PAST (GBA)

Cena: ~~229 zł~~
Twoja cena: **199 zł**

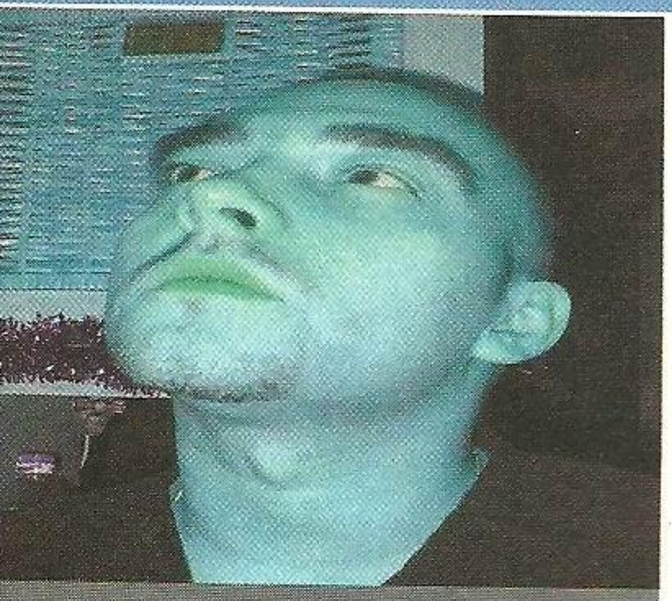
TEKKEN ADVANCE (GBA)

Cena: ~~199 zł~~
Twoja cena: **169 zł**

ECKS vs SEVER (GBA)

Cena: ~~199 zł~~
Twoja cena: **59 zł**

neo plus numer 54 | czerwiec 2003



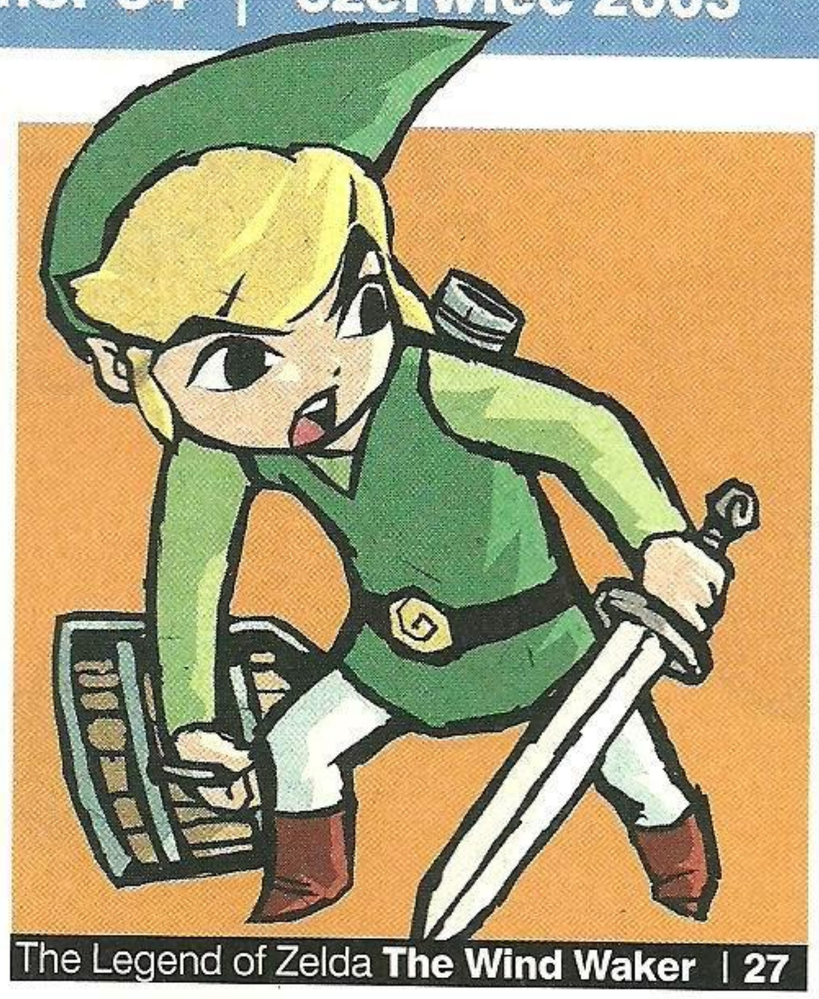
Niebieska czy czerwona pigułka?
Od jakiegoś czasu jesteśmy świadkami zmian w postrzeganiu do niedawna hermetycznego rynku gier video. Jeszcze kilka lat temu na graczy patrzono dziwnie, a ich hobby nazywano śmiesznym. Sto pięćdziesiąt milionów sprzedanych konsol później nagle nie słychać śmiechów. Konsole i gry weszły do mainstreamu i są częścią masowego rynku, na którym można zarobić. Pod warunkiem, że będą przystępne dla każdego – dziecka, dorosłego, czy osoby, która pada w ręku nigdy nie trzymała.
Z jednej strony Enter The Matrix robi wiele dobrego dla elektronicznej rozrywki.
W pewien sposób reprezentuje ją; na fali filmu głośno jest również o grze, w której każdy może wejść do Matrixa i ostro w nim poszaleć. Mnóstwo ludzi, którzy nie mieli wcześniej styczności z taką formą rozrywki z pewnością kupi tę pozycję i spędzi przy niej sporo czasu, doskonale się bawiąc. Być może potem sięgną po inne gry, kto wie? Bawić się będą także wytrawni gracze, którzy potraktują tę pozycję z przymrużeniem oka. Ale tego przez lata spędzone przed konsolami zdążyli już się nauczyć.
Wytrawny gracz dostrzeże jednak szybko, że gdyby pozbawić tę pozycję gorącej jak wulkan licencji, to na powierzchnię wyjdzie gra wielce przeciętna, niedokończona, pełna błędów i składana na szybko – byle zdążyć na premierę filmu. To niewybaczalne. Z taką licencją i budżetem (krążą plotki, że wyprodukowanie ETM kosztowało Atari około 30 milionów dolarów, łącznie z kosztami licencji) można było zrobić prawdziwe dzieło sztuki. Zwłaszcza, że prace nad grą rozpoczęły się na początku 2001 roku.
Na temat Reaktywacji (powinni zostawić Reloaded, fools!) nie będę się wypowiadał; na pewno macie swoje zdanie na temat filmu. Uderzająca jest za to jedna sprawa: zarówno film, jak i gra zbierają najbardziej skrajne opinie, jakie dane mi było słyszeć w ciągu ostatnich kilku miesięcy. A może nawet lat. Jedni uważają obie produkcje za szczyt, inni mają je za dno absolutne...
Dość już Matrixa. I tak wszędzie go pełno; nie da się przed nim opędzić. Prawdziwym bohaterem czerwca jest Link występujący w Legend of Zelda: The Wind Waker. To jedna z najlepszych gier naszego – krótkiego, ale zawsze – milenium, prawdziwy triumf Nintendo i geniuszu Miyamoto, który choć nie grał przy produkcji głównej roli, opiekował się zespołem z pozycji producenta. Tak powinno się wykorzystywać magię tytułu. Znajdźcie ją, zdobądźcie, wyszarpcie, pożyczcie, kupcie – ale zagrajcie choć przez kilka godzin. Zobaczycie prawdziwy szczyt. Tym bardziej cieszę się, że zapowiedziano już kontynuację The Wind Waker.
A po Zeldzie nadeszło E3 z jedną wielką niespodzianką – PlayBoyem. OK, przenośna konsola Sony ma skrót PSP, ale i tak w N+ zostanie PlayBoyem. Co? Jaka przenośna konsola? A tak! Czym prędzej zajrzycie do raportu z E3. Napisaliśmy o tym, co działo się na konferencjach prasowych gigantów, a także o naszym zdaniem najlepszych grach na wystawie. Na drugą część raportu przyjdzie czas za miesiąc – z przyjemnością omówimy resztę nadchodzących nowości, w które mieliśmy okazję już zagrać.
Do przeczytania!

Gulash

Robocza muza: WWO - We Własnej Osobie, Japan For Sale vol. 8, Sumo - Workout, DJ Shadow - Diminishing Returns, Oliver Shanti - Buddha and the Bong

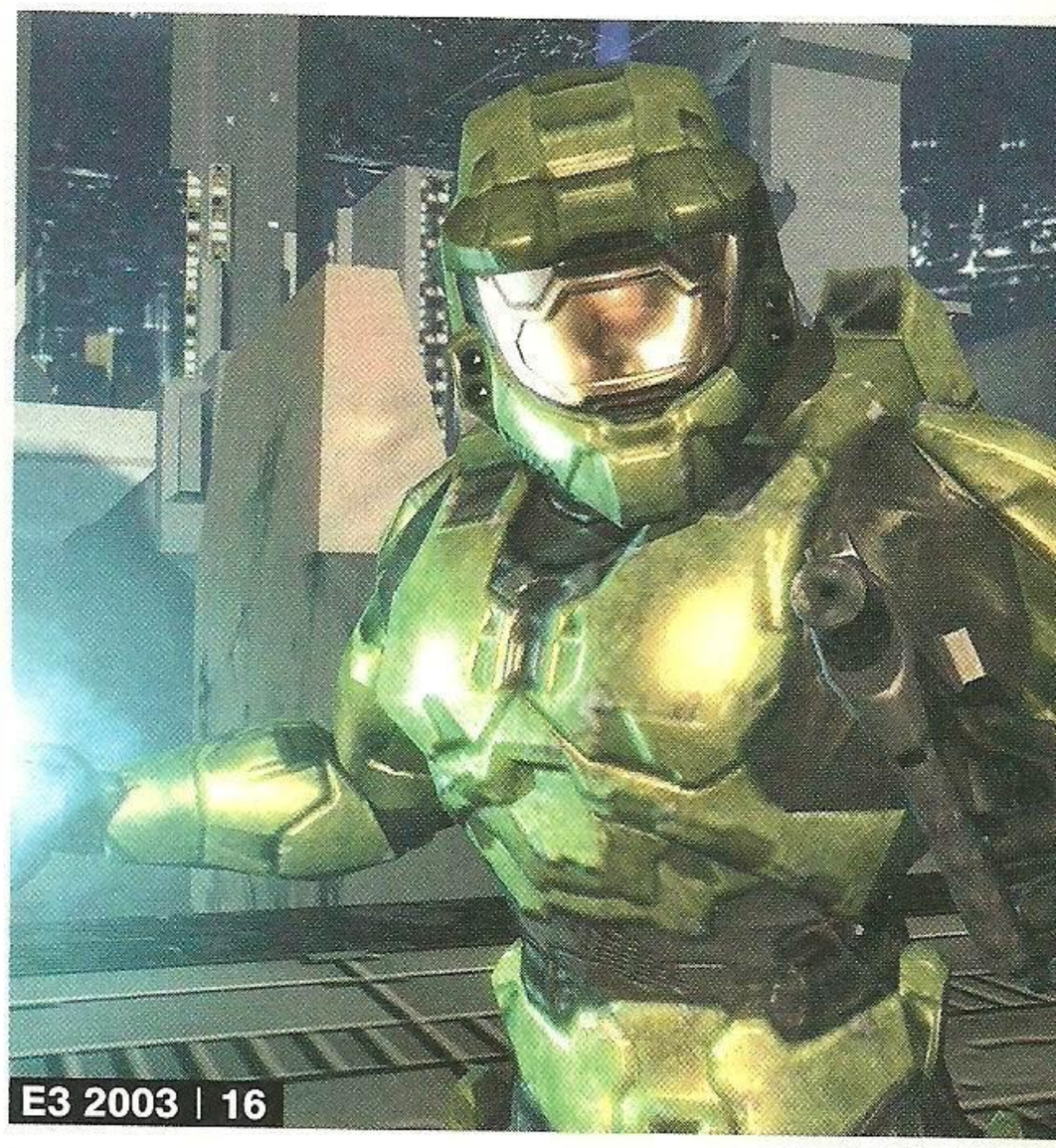
Greetz: Asik & Olol - jak dobrze, że jesteście, Banan - thanks A LOT for help, Michu - pc sux, really ;)
Jack In The Box - niezłe hamburgsy masz Kubuś!

Special fucks to British Airways for five hour delay on our trip to LA. And bad food. And no smoking. Bastards!



The Legend of Zelda **The Wind Waker** | 27

Graczu! Wyjdź z ukrycia! | 24



E3 2003 | 16

Enter The Matrix | 40

Moto GP 2 | 37

Wolfenstein | 52

SOCOM | 50

SPECJAŁ

Publicystyka i raporty na tematy związane z grami video

Graczu! Wyjdź z ukrycia! .. 24
Czy Qoora sugeruje, byśmy wyszli na ulice z transparentami „zdjąć VAT na gry i konsole”? Niekoniecznie. Proponuje inny sposób manifestacji naszych zainteresowań...

E3 Expo 2003 16
Czas: 14-17 maja. Miejsce: Convention Center, Los Angeles, USA. Misja: w 22 godziny choć przez chwilę zagrać w jak najwięcej nowych gier, które ukażą się w ciągu roku.

NEWSY

Co na horyzoncie i poza nim

Eye Toy: Play 14
Zapowiadana od dłuższego czasu zabawka wreszcie wpadła w nasze łapki. To specjalna kamerka do PlayStation 2!

The Hulk 12
Jednocześnie z filmem pojawi się gra. Szybka, ostra i niezwykle miodna.

RECENZJE

Testujemy najnowsze gry

Moto GP 2 37
Król wśród wyścigów motocykli powraca.

Enter The Matrix 40
Zmarnowana licencja czy hit na miarę pierwszego filmu? Sprawdź w recenzji Grabarza.

SOCOM: US Navy Seals 50
SOCOM zawitał wreszcie na Stary Kontynent i to bez wyciętych możliwości sieciowych.

Rollercoaster Tycoon 36
War Of The Monsters 38
Stake 39
Burnout 2: POI DC 47
V-Rally 3 47
Red Faction 2 47
Blackstone 47
Raging Blades 48
Ace Lighting 48
Mobile Light Force 2 48
Gunfighter 2 48
X2: Wolverine's Revenge . 49
Return To Castle Wolfenstein - TOW 52
UFC Throwdown 2 52
Jinx 54
Sorceror's Maze 54
Pinobee 54
Soccer Kid 54
The Three Stooges 54
Mobile Light Force 54
Turnabout 54
Final Fantasy Origins 55
Patriotic Pinball 55
Super Bubble Pop 55
.hack//MUTATION 56

STAŁE

Stałe działy, bez których nie może się obejść

Pocket Warrior 64
Każdy może być kieszonkowym wojownikiem...

Gangsta's Paradise 66
Sekrety Grand Theft Auto: Vice City.

Fight Club 68
Soul Calibur 2 - ciąg dalszy.

ISS Party 70
Uaktualnienia do PESów i pierwsze info o Winning Eleven 7!

Echa Silentarium 71
Na Wasze życzenie ciągniemy dalej temat Silent Hill 3.

Neon 73
Radosna twórczość czytelników i redaktorów N+.

Archiwalia 76
Brakuje jakiegoś numeru? Zamów tutaj.

FAQ 79
Listy, listy, masa listów. Banan!

Finisher 79
Koniec, ale z zajawką.

Hotshots 83
Najgorętsze screeny w tym miesiącu podane na kredzie. MGS III!

HELP!

Neo Plus na ratunek

Primal 58
Mroczna przygodówka odkrywa przed Wami swoje tajemnice.

Silent Hill 3 58
Heather przyda się pomoc podczas wizyty w chorym mieście.

Tips & Tricks 57
Cheaty i kody.

KONAMI

SILENT HILL 3

Sprzedaż wysyłkowa:
ULTIMA
(0-22) 654-60-42
www.ultima.pl

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

SILENT HILL 3 ® jest zarejestrowanym znakiem firmy Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc.
© 1999-2003 Konami Computer Entertainment Tokyo. Wszelkie prawa zastrzeżone.

PlayStation.2

NEWS

newsflash

■ Sony obniżyło cenę PlayStation 2 w Polsce. Konsola kosztuje teraz 999 złotych. W krajach Unii Europejskiej oficjalną ceną jest 200 euro.

■ Nintendo oficjalnie przyznało się do strat. W stosunku do poprzednich lat dochody firmy zmniejszyły się o 37 procent, a z założonej na rok fiskalny 2002 sprzedaży 10 milionów konsol GameCube firmie udało się zainstalować w domach około 4.5 miliona. Analitycy z banku inwestycyjnego Merril Lynch twierdzą, że Ninny powinno szybko zdecydować się, czy dalej będzie zajmować się produkcją konsol i gier, czy może samych gier. Wypowiedź jest o tyle dziwna, że Nintendo potwierdziło, że trwają prace nad następcą GameCube. A może o czymś nie wiemy? Analitycy z Merril Lynch, Bloomberga i Skahle Consulting twierdzą, że Nintendo na tegorocznym E3 nie udało się zrobić odpowiednio dużego wrażenia na odwiedzających wystawę. Te czynniki, według analityków, są powodem spadku akcji firmy o 12 procent.

■ W zeszłym roku Square i Enix sprzedały w sumie 11 milionów gier, co dało im przychód rzędu 90 milionów dolarów. Połączona korporacja trzyma się nieźle. Nas jednak interesują przede wszystkim terminy wydawnicze, a o to i one. Final Fantasy XII ukaże się w Japonii dopiero w marcu 2004 roku, natomiast Dragon Quest VIII dopiero pod koniec 2004 roku. Nas czeka pod koniec roku premiera Final Fantasy X-2.

■ Dungeons & Dragons: Heroes zostało exclusivem na Xboxa.

■ GameBoy Player, przystawka pozwalająca odpalać gry z GameBoya Advance pojawi się w Europie 20 czerwca i będzie kosztować 60 euro. Będzie także zestaw GBA + GBP za 200 euro.

■ Nasz ukochany Berserk z Dreamcasta doczeka się kontynuacji! Sammy zaprzęgło do pracy ten sam zespół, a sequel ma ukazać się już w tym roku. Platforma docelowa to PlayStation 2.

■ Produkcja filmu Alone In The Dark na podstawie protoplastów Residenta ma rozpocząć się jeszcze w tym roku. Będzie także Street Fighter 2 z Van Damme i Dolphem Lundgrenem. O rany.

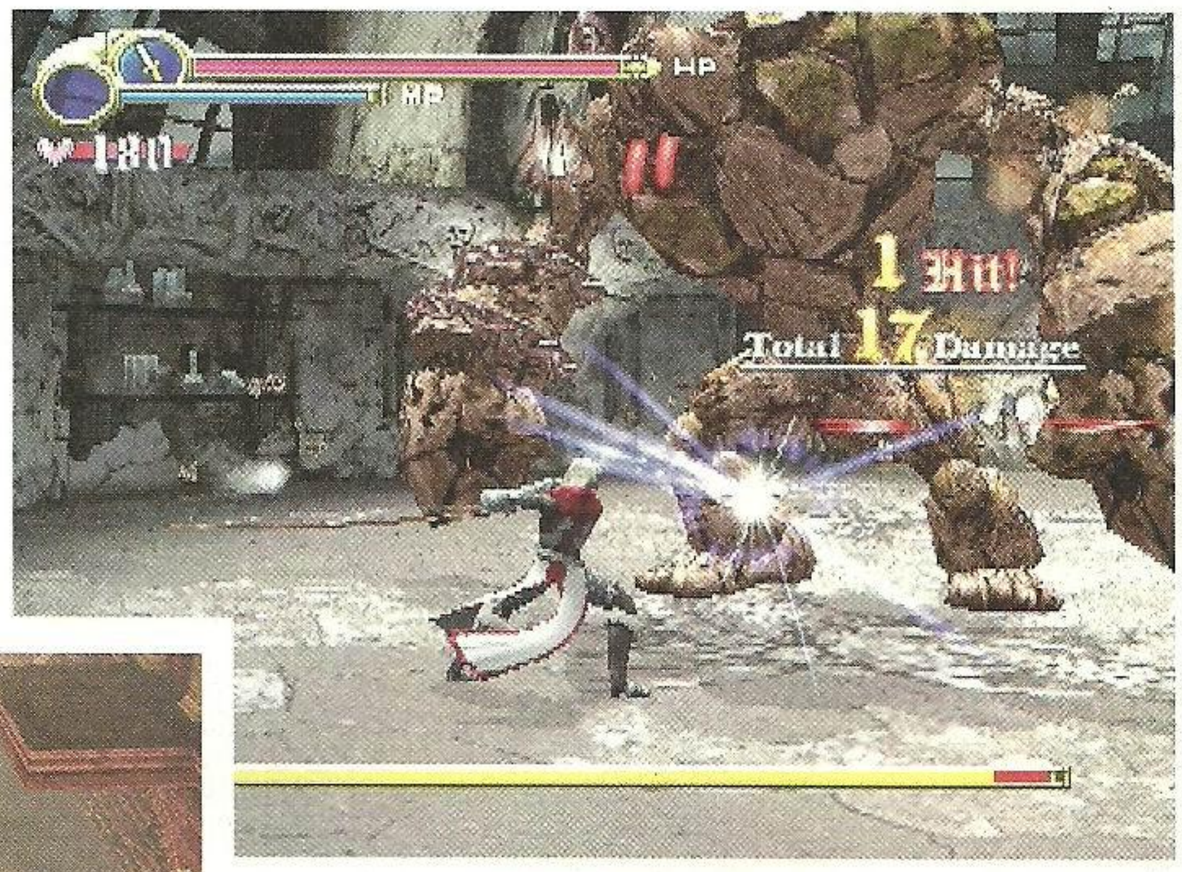
■ Produkcja Red Dead Revolver, strzelaniny w westernowym klimacie firmowanej przez Capcom, została zawieszona. Podobnie jak 17 innych gier, których tytułów jeszcze nie słyszeliśmy. Najwyraźniej firma tnie koszta jak może.

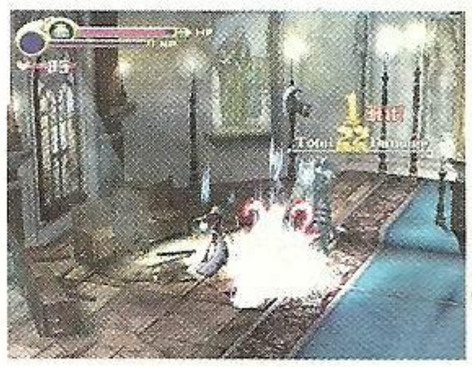
■ Splinter Cell: Pandora Tomorrow to tytuł squelu przygód Fishera. Szczegóły - nieznane.

Castlevania Lament of Innocence

■ **Developer:** Konami TYO
■ **Platforma:** PlayStation 2
■ **Wydawca:** Konami
■ **Termin:** jesień/zima 2003

Całkowicie trójwymiarowa Castlevania zawita na PS2. Akcja gry przeniesie nas do jedenastego wieku, a z demonami zmierzy się Leon Belmont (do diabła, dlaczego nie Guthwulf – co japończycy z tymi Leonami), którego żona została porwana do zamku Draculi.
Konami szykuje pięć wielkich sekcji w zamku pełnym monstrów, a gatunków tych ostatnich ma być ponad trzydzieści. Naturalnie nie obejdzie się bez spotkania z głównym krwiopijcą, a po drodze kilku potyczek z pomniejszymi bossami. Wprawdzie Leon zaczyna przygodę uzbrojony jedynie w sztylet, ale z zamkowego szrotu skompletuje piękny arsenał w postaci nieodłącznego bicza czy siekiery. Będzie także nieco magii. Gra ukaże się jeszcze w tym roku.

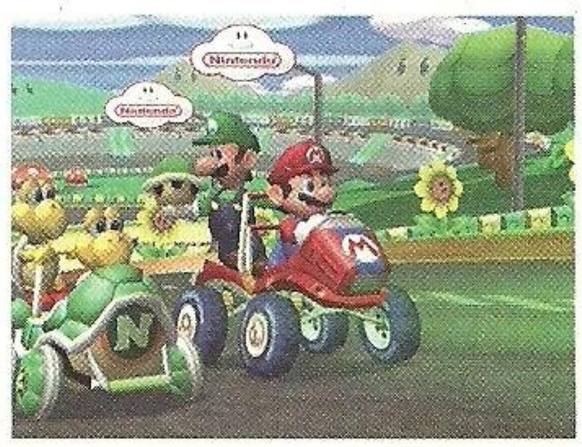




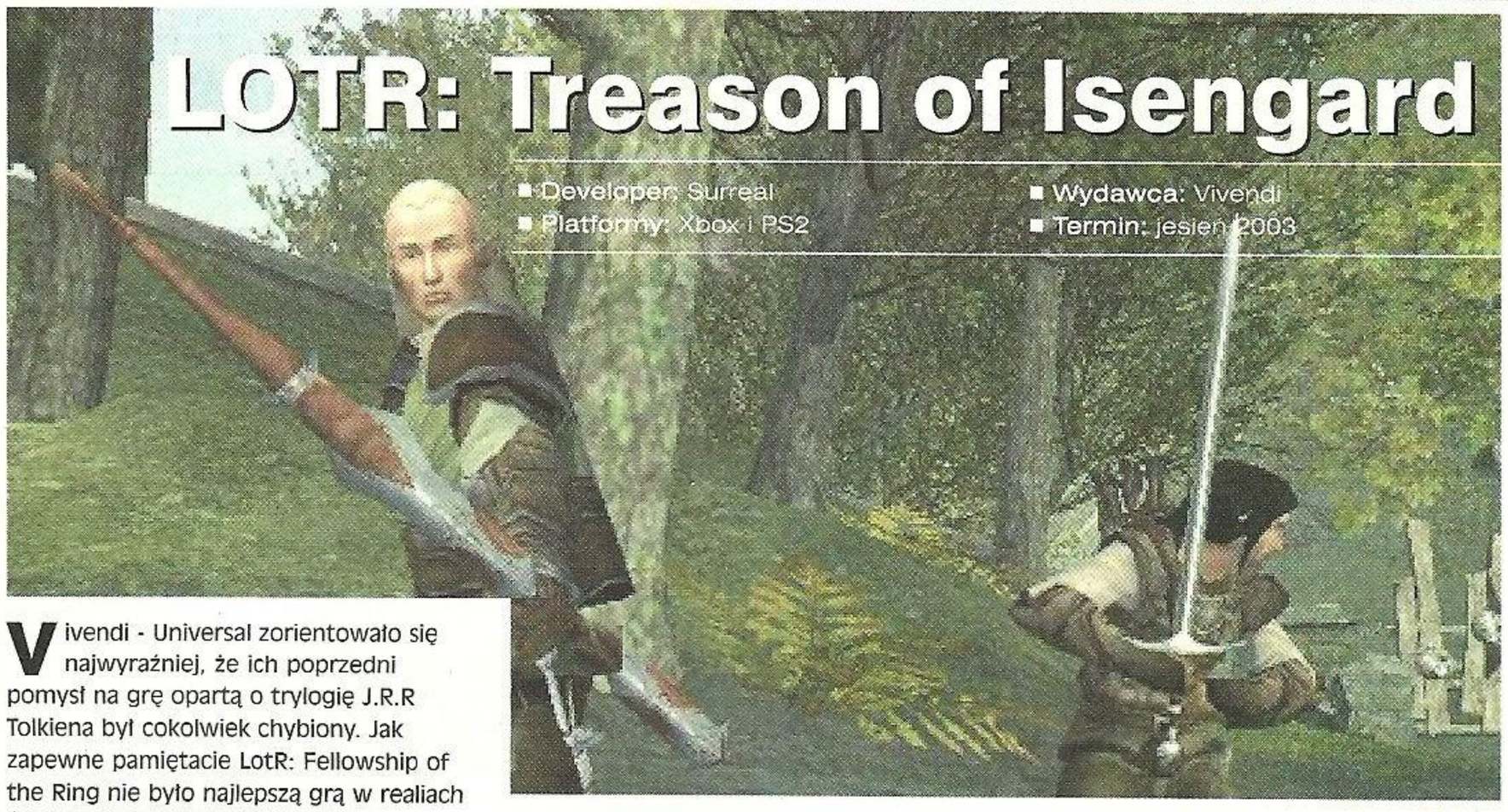
Mario Kart Double Dash!!

■ **Developer:** Nintendo
■ **Platforma:** GCN
■ **Wydawca:** Nintendo
■ **Termin:** listopad 2003

Nowa odsłona Mario Kart była zapowiadana przez Nintendo od 2001 roku – na to, by światło dzienne ujrzały konkretne fakty trzeba było czekać dwa lata. Pojawiły się jednak pierwsze rzetelne informacje i screenshoty z gry, która jest już w bardzo zaawansowanym stadium produkcji. Największą niespodzianką są dwuosobowe karty, w których ścigają się bohaterowie. Postacie różnią się wielkością i wagą, a do wyścigu można wybierać rozmaite karty, Jest kierowca i pomagier, który odpala bonusy. Mało tego – postacie mogą się w locie zamieniać miejscami, bo zasada "jeden bonus na łebka" jak zwykle obowiązuje. Wiadomo już, że w ukończonej grze pojawi się przynajmniej dwadzieścia postaci z bogatego panteonu Nintendo – w tym oczywiście Mario, Donkey i ich szerokie ekipy. Spokojnie, Yoshi też jest. Proste sterowanie, tryb multiplayer dla czterech graczy i masa radości...



LOTR: Treason of Isengard



- **Developer:** Surreal
- **Platformy:** Xbox i PS2
- **Wydawca:** Vivendi
- **Termin:** jesień 2003

Vivendi - Universal zorientowało się najwyraźniej, że ich poprzedni pomysł na grę opartą o trylogię J.R.R Tolkiena był cokolwiek chybiony. Jak zapewne pamiętacie LotR: Fellowship of the Ring nie było najlepszą grą w realiach Śródziemia jaką mogliśmy sobie wyobrazić. Na potrzeby Treason of Isengard stworzony został zupełnie nowy engine, a przebudowano także cały „pomysł" na grę. Zamiast eksploracji wielkich, dość pustych poziomów będziemy biegać po trochę mniejszych i mniej skomplikowanych poziomach, a akcja ma być o wiele bardziej intensywna. Tyle, że to zalatuje trochę zrzynką z EA i ich LotR: Two Towers. No ale nic to, zobaczymy - w końcu nikt im tego nie zabroni, a być może wyjdzie im coś fajnieszego niż prościutkie, ale miodne Dwie Wieże.

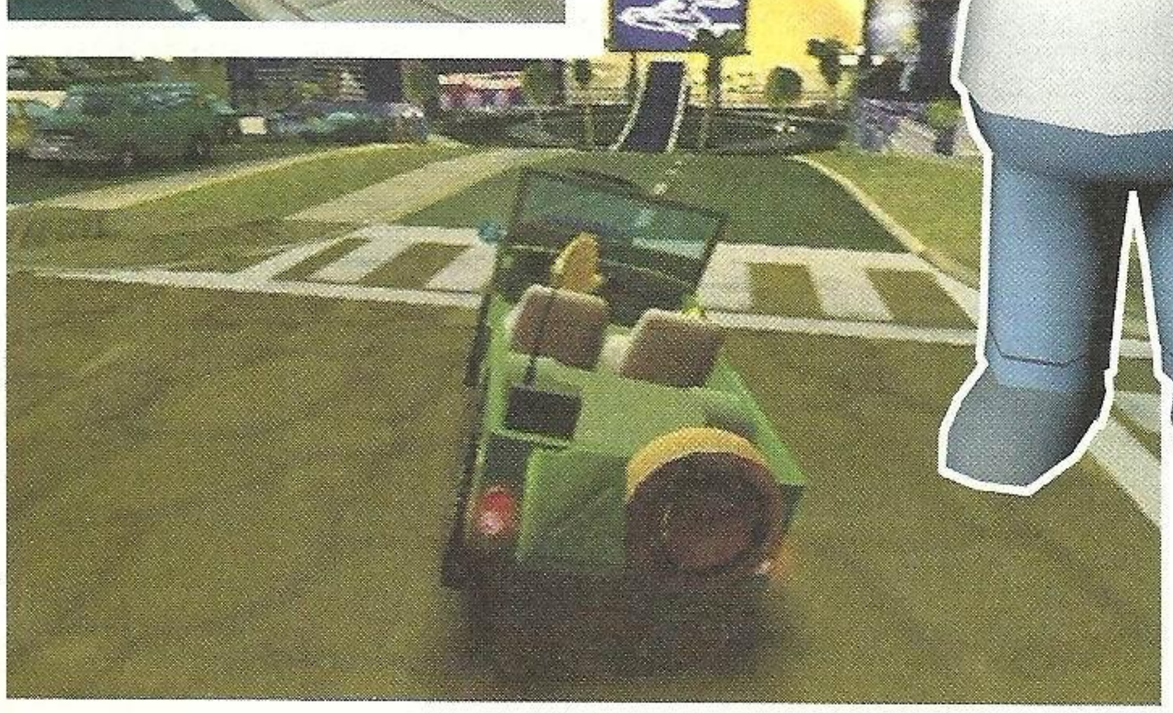
A w szczegółach Treason of Isengard zapowiada się następująco: siedem grywalnych postaci, w tym oczywiście Aragorn, Gimli, Legolas, ale także Sam Gamgee, Boromir (przynajmniej na początku zabawy) oraz... Gollum! Ostatnia z postaci pozostaje tajemnicą i można się tylko domyślać, kto to będzie. Jako, że Treason of Isengard opiera się w miarę mocno na drugim tomie trylogii mamy kilka możliwości - ent Drzewiec, Eomer, Gandalf Biały, Frodo, Merry, Pippin itd. Nie bierzemy na razie pod uwagę stronników złej strony, ale kto wie, być może zostaniemy zaskoczeni? Z pewnością takim zaskoczeniem może być zmiana

bohatera w połowie misji, a to podobno będzie miało kilka razy miejsce. Oprócz tego zapowiedziano tryb cooperative co przyjmujemy z pomrukiem aprobaty.
Od rzeźni spod znaku EA ma tę produkcję różnić jeszcze jedno - zadania będą trojakiego rodzaju - normalna sieka, misje skradankowe oraz... Nie wiadomo, jaki jest trzeci typ, ponieważ Vivendi pragnie zatrzymać kilka asów w rękawie.

The Simpsons Hit & Run

- **Developer:** Radical Entertainment
- **Platformy:** Xbox, PS2 i GCN
- **Wydawca:** Vivendi
- **Termin:** sierpień 2003

Wal i uciekaj! Tylko nie wiadomo na razie kogo walić, a przed kim uciekać - my stawiamy na walenie w producentów (najlepiej zgniłymi jajami), a uciekanie przed namolnymi domokrążacami próbującymi wcisnąć nam kolejny tytuł z Simpsonami wraz z rewelacyjną kolekcją kaset Disco Polo i dywanem w stylu drobnomieszczańskim. Tak, tak Vivendi nie zraża się byle porażką i po raz kolejny uraczy nas tytułem z bohaterami kultowego serialu w rolach głównych. Nie będziemy rozpisywać się na temat fabuły, bo jest ona niezbyt ambitna, ale wiedzcie, że kryje nielichą tajemnicę („kto zabił Laurę Palmer?" to przy tym ani chybi pikuś). W Springfield dzieją się dziwne rzeczy - pojawiają się kręgi w zbożu, zaginęło kilka osób, a po okolicy krąży tajemniczy czarny samochód... Ufff.



W Hit & Run do wykonania będzie blisko sześćdziesiąt absurdalnych misji, które zaliczymy poruszając się samochodem, a także pieszo. Takie połączenie klimatu Simsponów z GTA3 dla fanów Barta, Homera i spółki. Autorzy zapowiadają łatwość sterowania i przystępność, co może oznaczać tylko jedno - gra będzie prosta jak beret z koca. Siedemnaście postaci, czterdzieści pojazdów i multiplayer dla czeterch graczy na split screenie ma nas nakłonić do zakupu kolejnej próby przeniesienia klimatu z serialu. Mamy jednak nadzieję, że w końcu ukaże się tytuł godny serialu. Oby to było tym razem, bo pomysł na przygodówkę w stylu GTA w Springfield przyjmujemy na miękko - szczególnie, gdy autorzy scenariusza pokuszą się gagi parodiujące ten gatunek.

Developer na spowiedzi

„Obwiniam Mysta o śmierć przygodówek. Nic bardziej nie zarżnęło tego gatunku, niż wspomniana gra."
Tim Shafer
[autor Day of The Tentacle, Full Throttle, Grim Fandango i nadchodzącego Psychonauts na Xboxa]

newsflash

■ Microsoft zapowiedział, że w październiku wprowadzi na rynek dwa nowe kolory controllera S. Będą to zielony i niebieski, a decyzje o odcieniach podjęli gracze z całego świata głosując poprzez sieć. Odrzuconymi możliwościami były czerwony, pomarańczowy i przeźroczysty. Nowe pady będą sprzedawane w tej samej cenie, co czarna wersja kontrolera.

■ Infogrames zmieniło nazwę na Atari! Odtąd wszystkie gry Infogrames wydawane w Stanach będą nosić znaczek Atari, a poza USA - Atari i nazwę kraju. Dział firmy, który dotąd istniał pod nazwą Infogrames Interactive, został przemianowany na Atari Interactive. „W każdym języku Atari kojarzone jest z grami i znane z rozwoju tej gałęzi rozrywki", mówi Bruno Bonnel, szef Atari. Na dobrą sprawę już od pewnego czasu pojawiały się przesłanki o takiej zmianie nazw – gry takie jak Stuntman, czy Unreal Championship ukazywały się pod banderą Atari. Impulsem do oficjalnego przemianowania okazał się długo wyczekiwany Enter the Matrix. Bonnel stwierdził, że ten nowy produkt przypomni, czym było dawniej Atari... O tak, z pewnością. Popatrzcie na ocenę tej gry.

■ W ostatnim numerze Dorimaga ukazał się wywiad z Tetsuya Nomurą – znanym m.in. z projektów postaci do Finali i Kingdom Hearts. Tetsuya zdradził, że prowadzone były pewne rozmowy z Disney Studios dotyczące produkcji sequela Kingdom Hearts. Choć na razie nic nie jest oficjalne, istnieją duże szanse na rozpoczęcie prac. Na pytanie o ewentualną kontynuację dla FF7, Nomura odpowiedział, że sprawa jest raczej nierealna. FFX2 było oparte o engine dziesiątki, co skróciło o połowę prace nad grą. Natomiast tutaj trzeba by było zrobić całą grę od nowa – a w takiej sytuacji lepiej jest zająć się czymś zupełnie nowym.

■ Capcom zapowiedziało kolejną grę na PS2 wykorzystującą technikę cel shading, pod tytułem Crimson Tears. Developerem jest Dream Factory (Bouncer, Tobal, Kakuto.. tfu... Chojin), a sprawami marketignowymi zajmuje się Spike, co ma niejako zapowiadać współpracę trzech firm. Akcja Crimson Tears ma miejsce w Tokio roku 2053, w którym to potajemnie władzę zaczyna przejmować producent broni, Weponix. Nowemu tyranowi walkę wypowiadają trzej bohaterowie: 24 letni Tokio, dziewiętnastka Asuka i gorąca szesnastka imieniem Kaede. Gra przypomina nieco połączenie Diablo z Phantasy Star Online. Każda rozgrywka zaczyna się od wygenerowania nowych podziemi. Zawsze na początku znajduje się w nich miejsce, w którym można się uzbroić i zaopatrzyć na drogę. Cel gracza jest dość prosty – przebadać lochy, zabrać z nich co się da, zabić wszystko co się rusza z bossem włącznie i wrócić bezpiecznie do bazy.
Temat jest bardzo dobry na grę sieciową, szkoda tylko, że jak dotąd nikt nic nie mówi o takiej możliwości.

newsflash

■ Tenchu: Wrath of Heaven było najlepiej sprzedającą się grą marca na PlayStation 2 w USA. Zajęła również czwarte miejsce w Wielkiej Brytanii i piąte w Niemczech w tym samym miesiącu.

■ Stuntman trafił w Europie do Platyny, sprzedaż „platynowej" wersji gry Reflections rozpocznie się 13 czerwca. Przypominamy, że do Platyny trafiają gry, które sprzedały się w nakładzie przekraczającym 500 tysięcy egzemplarzy i są na półkach minimum dziewięć miesięcy.

■ Informacja z cyklu „deja vu". Data premiery Tomb Raider: Angel of Darkness po raz kolejny została przesunięta. Gwoli przypomnienia - gra miała ukazać się w listopadzie 2002, potem została przesunięta na luty 2003, następnie na kwiecień i wreszcie na czerwiec. Najnowsze wieści są takie: Tomb Raider: AoD ukaże się na początku czwartego kwartału 2003. Inaczej mówiąc: nie spodziewajcie się nowych przygód Lary wcześniej niż jesienią, a znając życie gra wyjdzie dopiero w najgorętszym, przedświątecznym okresie. Oczywiście, jeżeli wszystko pójdzie dobrze...

■ Kolejna obsuwa, tym razem w świecie Star Wars. Na szczęście niewielka, bo tylko miesięczna. Star Wars: Knihgts of the Old Republic zostało przesunięte z czerwca na lipiec. Czy to robota Sithów i Ciemnej Strony Mocy?

■ Kolejny światowej klasy autor użyczy swego talentu twórcom gier. Tym razem będzie to słynny Orson Scott Card, autor świetnej „Gry Endera" i wielu innych powieści fantastycznych, których nie będziemy tu wymieniać. Card zajął się scenariuszem do gry Advent Rising na Xboxa. Niewiele więcej na razie wiadomo, oprócz tego, że gra zostanie wydana na początku 2004 roku.

■ Ciekawy pomysł wpadł do głowy programistom z Beep! Games. W grze Voodoo Vince na Xboxa wcielimy się w laleczkę voodoo, a jedynym sposobem na pokonanie przeciwników będzie... Zadawanie sobie bólu! Jak wiadomo laleczki przekazują doznania, prawda? Więc chcemy spalić przeciwnika? Nic prostszego - hop do ognia i gotowe. Nie mamy pojęcia jak to będzie wyglądało w praktyce, ale zapowiada się, co najmniej intrygująco. VV ukaże się jesienią.

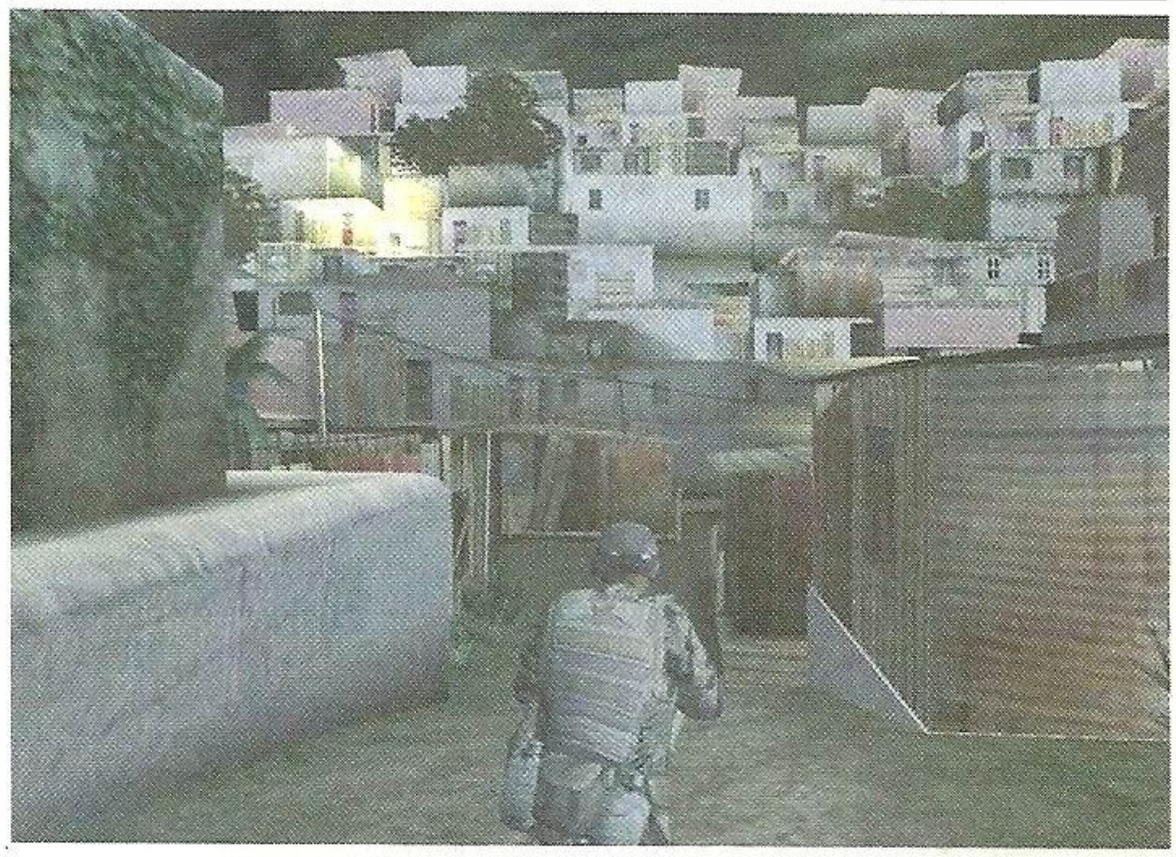
■ Niejaki Henru Wang z Kalifornii pobił rekord świata w przechodzeniu Metroid Prime. Twin Galaxies (www.twingalaxies.com), firma zajmująca się odnotowywaniem takich osiągnięć podała, że pan Wang ustanowił nowy rekord czasem 1 godzina i 46 minut. Korzystał głównie z Morph Ball i jak sam twierdzi, może jeszcze znacznie poprawić swój czas. Czy w Polsce znajdzie się ktoś, kto pobije rekord Amerykanina?

■ Kilka dni przed oddaniem numeru do druku podano informację, że Enter The Matrix przekroczyło właśnie milion sprzedanych egzemplarzy. Mimo to akcje Atari spadły w dół. Hmm, Smith działa?

■ John Woo - reżyser między innymi Mission Impossible 2 i Windtalkers (a także masy klasyków z Hong Kongu) założył firmę, która zajmować się będzie produkcją gier. Szczegóły wkrótce!

SOCOM II US Navy Seals

■ **Developer:** Zipper Interactive.
■ **Wydawca:** Sony
■ **Platforma:** PS2
■ **Termin:** jesień 2003 (USA)

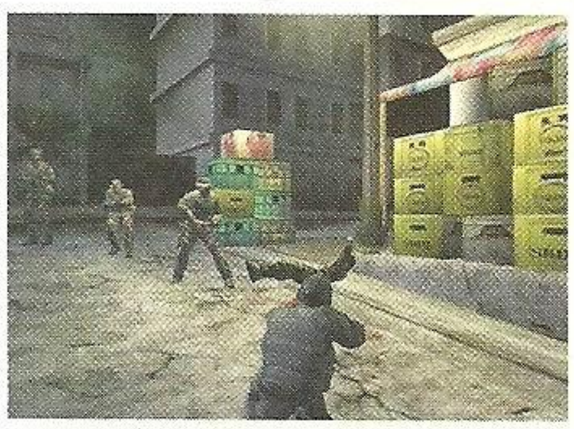


Dopiero dostaliśmy wersję PAL pierwszej odsłony SOCOM'a, a już została zapowiedziana kontynuacja. Amerykanie dostaną ją pod koniec roku, a reszta świata pewnie znowu poczeka sobie. Miejmy nadzieję, że tym razem wydawca troszkę się pośpieszy, ponieważ sequel najlepszej i jak dotąd jedynej sieciowej strzelanki na PS2 zapowiada się niezwykle interesująco.

W trybie dla jednego gracza znowu do wykonania otrzymamy dwanaście misji. Tym razem odwiedzimy takie miejsca, jak Algeria, Albania, Brazylia i Rosja. Większość czasu pozostaniemy na otwartym terenie. Autorzy postarali się jednak i stworzyli kilka mocno zurbanizowanych lokacji, a sam obszar działań zostanie kilkukrotnie powiększony. Sztuczna inteligencja terrorystów ma zostać jeszcze bardziej dopieszczona. Już pierwsza część stawała na wysokości zadania, ale nie ma rzeczy doskonałych. Oponenci będą lepiej wykorzystywać otoczenie, w którym się znajdą. Do wachlarza ich zachowań dojdą takie, jak chowanie się, wzywanie na pomoc i krążenie wokół drużyny.

W SOCOM 2 skradanie stanie się jeszcze bardziej istotne. Niektóre misje zostaną tak skonstruowane, aby zmusić gracza do eliminowania zagrożenie po cichu. Na każdym poziomie zostanie umieszczonych kilka sekretów, których autorzy nie uwzględnią na mapie. Dlatego warto będzie przejść się po całej okolicy i polizać ściany. Podczas bojowych misji spotkamy członków inny oddziałów specjalnych - Brytyjskiego SAS i Rosyjskiego Specnaz. Ale to, co tygrysy lubią najbardziej, to zabawa z przyjaciółmi w sieci. Dojdą nowe tryby. Między innymi eskorta VIPów oraz „włamywanie się" do kryjówki terrorystów.

Co jeszcze? Wzywanie nalotów! W ostatecznej wersji znajdzie się aż pięć rodzajów, ale żeby z nich skorzystać należy się wykazać precyzyjną pracą zespołową. Jeden z żołnierzy musi udać się do budynku z radiem, a reszta oddziału pobiegnie na rekonesans celem ustalenia kryjówki terrorystów. Kiedy potwierdzą miejsce przebywania oponentów, nadamy odpowiednią wiadomość i terroryści przywitają się z



porcją gorącego napalmu.

Jeszcze mało? Co powiecie na „modyfikację" terenu. Co prawda nie na taką skalę, jak w Red Faction 2, ale czasami będzie to jedyny sposób, by dostać się do terrorystów. Wysadzanie ścian, odcinanie drogi ucieczki poprzez zdetonowanie ładunku w strategicznym miejscu (most?), wpadanie do bunkra przez wyłom stworzony sprawnie podłożonym ładunkiem C4. To wszystko czeka nas w SOCOMie drugim.

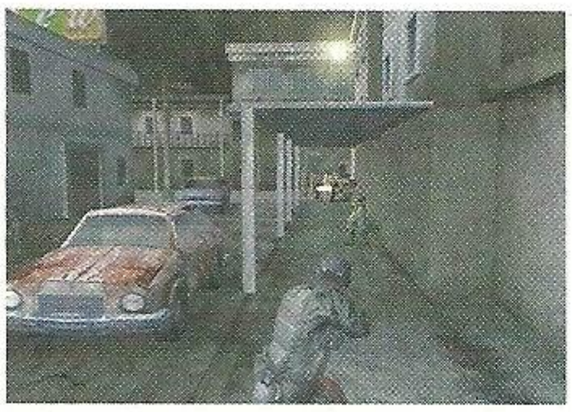
Ciągle niezadowoleni? To dorzucę stacjonarne karabiny maszynowe dużego kalibru i przenośne wyrzutnie rakiet, które wojacy będą tachać na plecach! Mapy do multi będą większe niż w „jedynce", zatem jest duże prawdopodobieństwo, że na niektórych pojeździmy sobie pojazdami.

Oprócz usprawnienia międzynarodowego rankingu (zostanie udostępniony przez przeglądarki WWW) otrzymamy tak zwaną listę przyjaciół. Umieścimy na niej graczy, z którymi lubimy walczyć w jednym zespole lub członków naszego klanu.

Już pierwszy SOCOM wizualnie stoi na wysokim poziomie. Stałe trzydzieści klatek na sekundę, ładne tekstury oraz pieczołowitość w odtworzeniu każdego najmniejszego szczegółu... W SOCOM 2 będziemy mieli okazję przyjrzeć się zmieniającym warunkom pogodowym, różnym porom dnia oraz ruchomym pojazdom i maszynerii. Kod zostanie wzbogacony kilka o nowych technologii, poprawioną grafikę i dźwięk (odgłosy wydawane przez każdą broń zostaną przygotowane od nowa).

Co tu dużo mówić, ten tytuł jest skazany na sukces. Był pierwszy i jak dotąd ciągle jest jedyny na polu sieciowych FPS'ów na PS2. Choć na horyzoncie ospale wyłaniają się inne gry z obsługą zabawy online, na razie jego pozycja wydaje się niezagrożona.

Come to daddy...



Coming soon! *Niewiele wiadomo, ale są shoty*

Wrath Unleashed - PS2 i Xbox / Lucasarts
„Strategiczna bijatyka". Brzmi dość dziwnie, ale wygląda nienajgorzej.

Armed & Dangerous - Xbox / Lucasarts
Shooter tpp z bardzo ładną grafiką i zabawnym scenariuszem.

Hardware - PS2 / Sony
Tajemniczy projekt, o którym dalej niewiele wiadomo. Sieciowa strzelanina planowana na szeroką skalę.

UWAGA!!! SPRAWDŹ NOWE CENY GIER UŻYWANYCH!

RENOMA

FIRMA WYSYŁKOWA

05-300 Mińsk Mazowiecki
ul. Stanisławowska 1/18

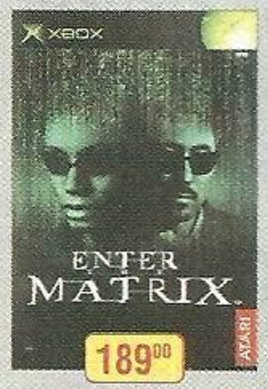
tel. 0-602 32 36 91

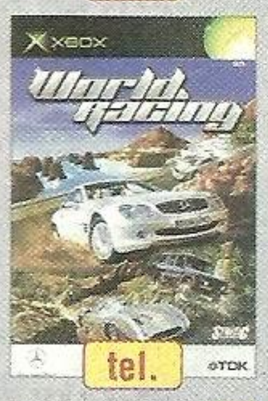
czynne codziennie od 9.00 do 19.00

e-mail: renoma@tenbit.pl

WYPRZEDAŻ

GTA VICE CITY	179,-	PS2
SPLINTER CELL	159,-	XBOX
GATEWAY	169,-	PS2
PANZER DRAGON ORTA	189,-	XBOX
METROID PRIME	169,-	GAME CUBE
WRC 2	159,-	PS2
TUROK EVOLUTION	119,-	PS2
PRIMAL	189,-	PS2



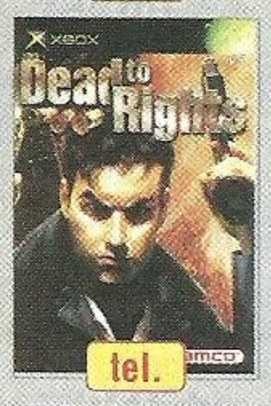


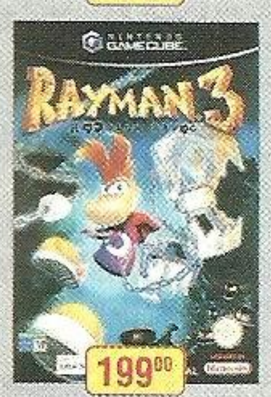
X-BOX

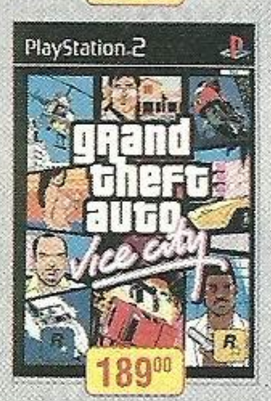
	NOWE	UŻYW.
KONSOLA X-BOX	tel.	tel.
KARTA PAMIĘCI ORG	149,-	
PILOT DVD	149,-	
007	199,-	139,-
AGRESIVE IN LINE	199,-	139,-
AMPED	199,-	129,-
BLADE 2	199,-	129,-
BLINX	199,-	139,-
BLOOD WAKE	199,-	129,-
CHASSE	199,-	139,-
CIRCUS MAXIMUS	199,-	139,-
COLIN 3	199,-	149,-
CRAZY TAXI 3	199,-	149,-
DARK ANGEL	199,-	149,-
DARK SUMMIT	199,-	129,-
DEAD OR ALIVE 3	199,-	129,-
DEAD OR ALIVE VOLLEYBALL	199,-	149,-
DEAD TO RIGHTS	199,-	149,-
DESERT STORM	199,-	159,-
ENCLAWE	199,-	129,-
F1 2002	199,-	129,-
FUZION FRENZY	199,-	109,-
GUNVALKYRIE	199,-	109,-
HALO	199,-	119,-
HITMAN 2	199,-	129,-
HUNTER	199,-	139,-
INDIANA JONES	199,-	149,-
ISS 2	199,-	139,-
JET SET RADIO	199,-	129,-
KELLY SLATER'S PRO SURFER	199,-	139,-
LARGO WINCH	199,-	129,-
MATRIX	199,-	159,-
MAX PAYNE	199,-	129,-
METAL GEAR SOLID 2	199,-	139,-
MIKE TYSON BOXING	199,-	129,-
MORTAL KOMBAT	199,-	149,-
MORWIND	199,-	139,-
NBA 2003	199,-	149,-
NBA 2K3	199,-	149,-
NBA STREET 2	199,-	159,-
NHL 2003	199,-	149,-
NHL 2K3	199,-	149,-
ONIMUSHA	199,-	119,-
PANZER DRAGON ORTA	199,-	149,-
PRISONER OF WAR	199,-	129,-
PROJECT GOTHAM	199,-	129,-
PROJECT ZERO	199,-	159,-
RALLY SPORT CHALL	199,-	109,-
RACING EVOLUZIONE	199,-	139,-
SEGA GT 2	199,-	129,-
SHENMUE 2	199,-	149,-
SILENT HILL	199,-	139,-
SPLINTER CELL	199,-	119,-
SPYHUNTER	199,-	119,-
SSX TRICKY	199,-	119,-
TAO FENG	199,-	159,-
THE HOUSE OF THE DEAD	199,-	119,-
THE SIMPSONS	199,-	129,-
THE THING	199,-	149,-
TIMESPLITTERS 2	199,-	139,-
TONY 3	199,-	119,-
TRANSWORLD SURF	199,-	119,-
TUROK	199,-	129,-
V-RALLY 3	199,-	139,-
WORLD RACING	199,-	129,-
INNE	tel.	tel.

G-CUBE

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA G-CUBE	899,-	tel.
KARTA PAMIĘCI ORG	79,-	
PAD	139,-	
007	199,-	149,-
BATMAN	199,-	119,-
BLOODY ROAR	199,-	149,-
CRAZY TAXI	199,-	149,-
DRIVEN	199,-	119,-
ETERNAL DARKNESS	199,-	149,-
EXTREMA G3	199,-	149,-
F1 2002	199,-	119,-
FIFA 2002	199,-	149,-
ISS 2	199,-	149,-
LUIGI S MANSION	199,-	119,-
MARIO	199,-	149,-
MARIO PARTY 4	199,-	149,-
METROID	199,-	149,-
MICKY MOUSE	199,-	149,-
MX RIDER	199,-	149,-
NBA CURTSIDE 2002	199,-	149,-
NEED FOR SPEED	199,-	149,-
NHL 2003	199,-	149,-





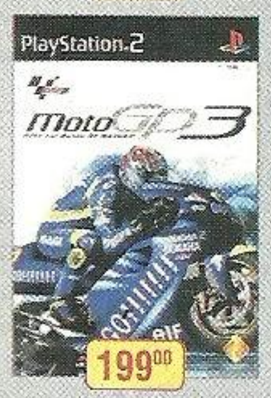


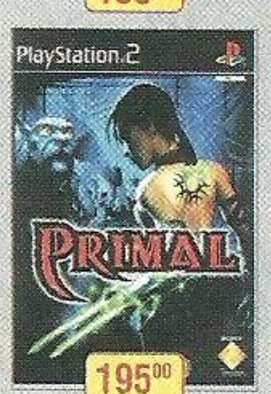
G-CUBE

	NOWE	UŻYW.
PIKMIN	199,-	149,-
RAYMAN 3	199,-	119,-
RED CARD SOCCER	199,-	149,-
RESIDENT EVIL	199,-	149,-
RESIDENT EVIL ZERO	199,-	149,-
SONIC 2	199,-	149,-
SPIDER MAN	199,-	149,-
SPY HUNTER	199,-	149,-
SPYRO	199,-	149,-
SSX TRICKY	199,-	149,-
STAR FOX	199,-	149,-
STAR WARS	199,-	149,-
SUPER MARIO SUNHINE	199,-	149,-
SUPER MONKEY BALL	199,-	149,-
TARZAN	199,-	149,-
TUROK	199,-	149,-
UNIVERSAL STUDIOS	199,-	119,-
WAWE RACER	199,-	119,-
ZELDA	199,-	---
INNE	tel.	tel.

PS 2

	NOWE	UŻYW.
PS2	tel.	tel.
JOYPAD	149,-	tel.
KARTA PAMIECI ORG	139,-	119,-
PILOT DVD	99,-	tel.
PILOT DVD SONY	tel.	tel.
007 NIGHT FIRE	199,-	149,-
ACE COMBAT	199,-	129,-
AGE OF EMPIRES 2	199,-	149,-
AGRESIVE IN LINE	199,-	129,-
ALONE IN THE DARK 4	199,-	99,-
ARMORED CORE 2	199,-	99,-
AUTO MODELISTA	179,-	99,-
BALDUR'S GATE	199,-	99,-
BEN HUR	199,-	139,-
BLADE 2	199,-	129,-
BLINX	199,-	129,-
BLOODY ROAR 3	199,-	99,-
BOND 007	199,-	89,-
BOUNCER	199,-	89,-
BURNOUT 2	199,-	149,-
CODE VERONICA X	119,-	99,-
COLIN 3	199,-	129,-
COMMANDOS 2	199,-	129,-
CRASH 4	109,-	99,-
CRASHED	209,-	129,-
CRAZY TAXI	149,-	99,-
DARK CLOUD	199,-	99,-
DEAD OR ALIVE 2	119,-	89,-
DESERT STORM	179,-	139,-
DEVIL MAY CRY	119,-	89,-
DEVIL MAY CRY 2	199,-	159,-
DRAKAN	199,-	119,-
DROPSHIP	199,-	119,-
DYNASTY WARIORS 2	159,-	89,-
DYNASTY WARIORS 3	199,-	119,-
ETERNAL RING	199,-	99,-
EXTERMINATION	199,-	99,-
F1 ONE 2001 (SONY)	119,-	89,-
FIFA 2001	159,-	79,-
FIFA 2002	199,-	99,-
FIFA 2003	209,-	149,-
FIRE BLADE	199,-	169,-
FERRARI F355 CHALLENGE	209,-	139,-
FORMULA 1	149,-	99,-
FREEKSTYLE	199,-	149,-
GATEWAY	199,-	149,-
GRAN TURISMO 3	119,-	99,-
GRAN TURISMO CONCEPT	139,-	119,-
GTA 3	139,-	89,-
GTA VICE CITY	195,-	139,-
HALF LIFE	149,-	99,-
HEAD HUNTER	199,-	99,-
HERDY GERDY	199,-	99,-
HITMAN 2	199,-	149,-
ISS EVOLUTION	149,-	89,-
ISS EVOLUTION 2	199,-	149,-
ICO	199,-	99,-
JAK AND DEXTER	109,-	99,-
KELLY PRO SURFER	199,-	129,-
KESSEN	109,-	99,-
KESSEN 2	219,-	159,-
KLONOA 2	199,-	149,-
KNOCKOUT KINGS 2003	219,-	159,-
LEGION EXCALIBUR	209,-	139,-
LOTR: THE TWO TOWERS	195,-	145,-
MATRIX	195,-	159,-
MAXIMO	109,-	99,-





PS 2

	NOWE	UŻYW.
MEDAL OF HONOR	199,-	149,-
MIDNIGHT CLUB 2	199,-	159,-
MIKE TYSON BOXING	199,-	119,-
METAL GEAR SOLID 2	109,-	89,-
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	199,-	159,-
MORTAL KOMBAT	199,-	149-
MOTO GP	119,-	99,-
MOTO GP 2	199,-	99,-
MOTO GP 3	199,-	159,-
MTV MUSIC GENERATOR 2	199,-	99,-
MX 2002	199,-	99,-
NBA 2003	199,-	149,-
NBA 2K3	199,-	149,-
NBA 2 NIGHT	199,-	129,-
NBA STREET	199,-	99,-
NBA STREET 2	199,-	149,-
NEED FOR SPEED	199,-	149,-
NHL 2003	199,-	149,-
NHL 2K3	199,-	149,-
ONIMUSHA	119,-	89,-
ONIMUSHA 2	199,-	149,-
ORPHEN	199,-	119,-
PIRATES	199,-	119,-
PRISONER OF WAR	199,-	119,-
PRIMAL	209,-	139,-
PROJECT ZERO	199,-	129,-
QUAKE 3	109,-	89,-
RACE DRIVER	199,-	119,-
RAYMAN 3	199,-	129,-
RAYMAN M	199,-	99,-
RAYMAN REV	109,-	89,-
RED FACTION 2	199,-	149,-
READY 2 RUMBLE	119,-	99,-
RIDGE RACER 5	119,-	99,-
RING OF RED	199,-	149,-
RUMBLE RACING	199,-	99,-
SAMURAI	199,-	99,-
SHADOW MAN 2	209,-	99,-
SHADOW OF THE MEM	199,-	99,-
SHINOBI	199,-	149,-
SHOX	199,-	119,-
SILENT HILL 2	119,-	99,-
SILENT HILL 3	209,-	169,-
SILENT SCOPE	199,-	89,-
SMASH COURT TENNIS	199,-	99,-
SMUGLERS RUN	119,-	99,-
SMUGLERS RUN 2	119,-	99,-
SOLIDER OF FORTUNE	199,-	119,-
SOUL REAVER 2	199,-	99,-
SPIDER-MAN	119,-	89,-
SPLINTER CELL	199,-	149,-
SPYRO	199,-	159,-
SSX	149,-	89,-
SSX 2	199,-	89,-
STAR WARS STARFIGHTER	119,-	99,-
STATE OF ENERGENCY	179,-	139,-
STREET FIGHTER 3	199,-	99,-
STUNTMAN	199,-	129,-
TEKKEN 4	199,-	99,-
TEKKEN TAG T	109,-	89,-
TENCHU	199,-	159,-
THEME PARK	199,-	129,-
THE MARK OF KIR	209,-	149,-
THE SIMS	199,-	149,-
THE THING	179,-	139,-
THE WAY OF THE SAMURAI	199,-	159,-
THIS IS FOOTBALL 2002	109,-	99,-
TIMESPLITTERS	109,-	99,-
TIMESPLITTERS 2	209,-	149,-
TOCA RACE DRIVER	199,-	119,-
TONY HAWK'S 4	199,-	169,-
TUROK EVOLUTION	149,-	119,-
TWISTED METAL BLACK	199,-	99,-
UFC THROWDOWN	209,-	129,-
UNREAL	199,-	99,-
V-RALLY 3	199,-	99,-
WIPEOUT	109,-	99,-
WRC 2	199,-	149,-
WWF SMACK DOWN	199,-	149,-
ZONE OF THE ENDERS	109,-	99,-
INNE	tel.	tel.

N64; SEGA DC, PSX
informacja telefoniczna

WYMIANA GIER • SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UŻYWANE KONSOLE I GRY • MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

newsflash

■ Według niesprawdzonych jeszcze plotek na Xboxa ukażą się dwie gry, które mogą Was zainteresować. Pierwsza to Magic The Gathering: Battle Grounds, czyli erpeg (a może action adventure?) na licencji najbardziej popularnej karcianki na świecie.
Druga to Unreal II: The Awakening, ale tej chyba nie trzeba przedstawiać. Obie gry powinny ukazać się pod koniec roku, a wydawcą będzie Atari.

■ W DoA Xtreme Beach Volleyball mogli zagrać tylko posiadacze Xboxów, więc Sony doszło do słusznego wniosku, że spora część posiadaczy PS2 również pragnie zobaczyć trochę kobiecego ciała. W ten sposób powstał projekt o nazwie Virtual View. Gra wykorzystuje technologię Motion Engraving, czyli filmowanie jednej sceny pod różnymi kątami. Aha, VV raczej nie będzie przypominać normalnej gry. To chyba interaktywny film, a modelki będą jak najbardziej prawdziwe. Dla zaostrzenia smaku dajemy Wam screena... Mniam. Japońska premiera w połowie czerwca. No dobra, na koniec powiemy coś o żerowaniu na niskich instynktach... Tak dla zachowania pozorów.

■ We wrześniu ukaże się Reel Fishing III na PS2. Grę wyda Ubi Soft, a będzie to oczywiście ulubione przez wszystkich wirtualne wędkowanie. Złapiecie się na ten haczyk?

■ Nintendo odgraża się, że podejmie kroki prawne zmierzające do ukrócenia importu i sprzedaży na terenie Wielkiej Brytanii (i zapewne reszty Europy) sprowadzanych z USA gier Pokemon Ruby i Pokemon Saphire na GBA. Nintendo złości się, ponieważ importerzy sprzedają grę taniej niż przewidziana europejska cena i to już od momentu amerykańskiej premiery gry, czyli połowy marca... Przypomnijmy, że europejska premiera to dopiero koniec czerwca, więc Nintendo nie powinno się specjalnie dziwić, że pokemaniacy chcą zagrać wcześniej w wyczekiwaną od miesięcy grę. Nam też nie chciałoby się czekać, a dla Nintendo mała sugestia... Słyszeliście o tak zwanych „światowych premierach"?

■ Dla wszystkich fanów hodowania i trenowania potworków mamy dobrą informację. Tecmo wyda Monster Rancher 4 (znane także jako Monster Farm) na PS2, póki co tylko w Japonii, a nawet tam data wydania nie jest jeszcze znana.

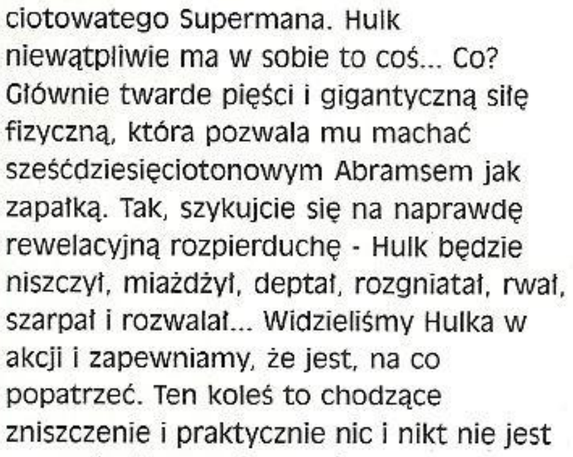
■ EA Sports odwołało wydanie w USA wyścigu F1 Career Challenge na Xbox i GameCube. Gra ukaże się tylko na PS2 (oraz PC). Jednak w Europie F1 Career Challenge ukaże się na wszystkich trzech konsolach nowej generacji już w czerwcu.

■ Daredevila nie tak dawno mogliśmy oglądać w kinach, a THQ właśnie zapowiedziało, że gra o tym samym tytule ukaże się na PS2 oraz Xboxa. Ciekawe czy przygody niewidomego prawnika będą tak dobre jak Spidermana czy tak crapowate jak Batmana w Dark Tomorrow.

The Hulk

- **Developer:** Radical Entetrainment
- **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
- **Wydawca:** Vivendi Interactive
- **Termin:** czerwiec 2003

Już za kilka dni w USA odbędzie się premiera kolejnego z filmów opartych na przygodach jednego z dziesiątków superbohaterów zaludniających miasta tego kraju. Zielony potwór, znany jako Hulk uderzy w ekranizacji swych przygód w reżyserii Anga Lee (tego od „Przyczajonego Tygrysa, Ukrytego Smoka").
Niemal równocześnie Vivendi wyda grę, której akcja toczyć się będzie w rok po wydarzeniach przedstawionych w filmie. Jak wygląda zatem gra z zielonym pokrakiem? Ze zdziwieniem musimy przyznać, że naprawdę doskonale... Szczególnie, gdy weźmiemy pod uwagę jak niewiele pozycji z bohaterami komiksów jest przyzwoitej jakości (Spiderman), a jak dużo jest kompletnymi crapami, gniotami nie wartymi nośnika, na którym zostały zapisane (Batmany i Supermany). The Hulk ma szansę znaleźć się znacznie powyżej przeciętnej. Nie tylko dlatego, że zielony potwór jest naprawdę fajną postacią, tak różną od ugrzecznionego Spidermana czy ciotowatego Supermana. Hulk niewątpliwie ma w sobie to coś... Co? Głównie twarde pięści i gigantyczną siłę fizyczną, która pozwala mu machać sześćdziesięciotonowym Abramsem jak zapałką. Tak, szykujcie się na naprawdę rewelacyjną rozpierduchę - Hulk będzie niszczył, miażdżył, deptał, rozgniatał, rwał, szarpał i rozwalał... Widzieliśmy Hulka w akcji i zapewniamy, że jest, na co popatrzeć. Ten koleś to chodzące zniszczenie i praktycznie nic i nikt nie jest go w stanie powstrzymać.
Zapewne myślicie, że Hulk będzie bardzo prostą grą, gdzie za pomocą wytrwałego nawalania w jeden jedyny przycisk osiągniemy wszystkie założone przez programistów cele. A tu mały zgrzyt. Wygląda na to, że nie wszystko będzie zasadzało się na prostej formule - zniszcz co się tylko (a da się wiele - o tym za chwilę). Jak wiadomo Hulk jest tym dla młodego naukowca Bruce'a Bannera tym, kim dla doktora Jekylla był pan Hyde - niechcianym wcieleniem, niszczącym wszystko na swojej drodze i niezmiernie utrudniającym normalną egzystencję. Wyobraźcie sobie tylko - w sklepie Bruce'a mocno potrąca jakiś koleś, a na uwagę, że wypadałoby powiedzieć przepraszam rzuca coś w stylu: goń się palancie! Hulkowi dwa razy powtarzać nie trzeba -



po kwadransie na miejscu tragedii zjawia się policja, straż pożarna, karetki i specjalna ekipa do wydobywania trupów spod gruzów... Z wielkiego hipermarketu została kupa dymiących zgliszcz... Taki właśnie jest Hulk, przyjemny gość, bardzo go lubimy. Ale wróćmy na chwilę do Bruce'a. Otóż w niektórych misjach (dokładnie w pięciu z trzydziestu) będziemy sterować młodym naukowcem, a to już zupełnie inna zabawa niż w przypadku Hulka. Trzeba będzie kombinować, unikać walki, skradać się. Jednym słowem - całkiem sprytny przerywnik i jednocześnie odpoczynek od totalnej rozwałki. Ale nawet misje Hulka mają swoje założenia, bez wykonania, których nie przejdziemy dalej... Tylko, że celem może być zniszczenie jakiejś budowli, hehe. Nietuzinkowość tej gry leży w kilku elementach. Pierwszym z nich jest oczywiście nieskrępowana radość, jaka płynie z demolowania otoczenia i poniewierania przeciwników. Da się to robić na wiele sposobów, bo Hulk ma całkiem obszerny garnitur ciosów, które na dokładkę da się składać w kombosy. Dodatkowym elementem jest z pewnością fakt, że prawie wszystko da się zniszczyć... lub wykorzystać jako broń, czasami obszarową. Proste sterowanie dokłada do tego swą cegiełkę. Kolejną rzeczą jest niewątpliwie klimat skutecznie budowany przez bardzo sugestywną grafikę. The Hulk do złudzenia przypomina film animowany, a jednocześnie ma nielichy power, który dosłownie wylewa się z każdej klatki animacji. Do tego oczywiście licencjonowany podkład i głos Erica Bany jako Bannera (Eric Bana gra również Bruce'a w filmie). Pełna recenzja Hulka już w następnym numerze. z niecierpliwością czekamy na pełną możliwość sprawdzenia monstera w akcji.

Poprzednia gra Radical Ent. - Simpsons Road Rage - rozeszła się w nakładzie 1.8 miliona egzemplarzy. Robi wrażenie, prawda?

UWAGA!
WIELKA WYPRZEDAŻ GIER NOWYCH i UŻYWANYCH

POSIADAMY PONAD 300 TYTUŁÓW GIER DO PS2 ORAZ MNÓSTWO AKCESORII !!!

... JUŻ OD 49 ZŁ

SUPER PROMOCJE !!!

ORAZ WIELE INNYCH...

... JUŻ OD 69 ZŁ

SUPER CENY GIER DO GAME CUBE'A !!!

TAKI WYBÓR GIER I AKCESORII DO ADVANCE'A JEST TYLKO U NAS !!!

... JUŻ OD 89 ZŁ

!!! ZAPRASZAMY DO NOWEGO SKLEPU !!!

UL. CHMIELNA 98 W WARSZAWIE
(RÓG JANA PAWŁA II I CHMIELNEJ)

☎ (0 22) 620 91 92

NA ZAMÓWIENIA WYSYŁKOWE CZEKAMY POD NR TEL.: (0 22) 814 27 66

REALIZACJA ZAMÓWIENIA OD 24 H !!!

NIEOPŁACALNA • NIESPODZIANKA • NA HASŁO

WWW.SWIAT-GIER.COM

ROK ZAŁOŻENIA 1995

ŚWIAT GIER

SERWIS
REGENERACJA PŁYT
WYMIANA GIER
RATY

HURT DETAL

... JUŻ OD 59 ZŁ

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO XBOX'A W POLSCE !!!

UL. SYROKOMLI 14
03-335 WARSZAWA
TEL/FAX: (022) 814 27 66
TEL KOM: 0 501 707 919
0 501 196 694

ZAPRASZAMY RÓWNIEZ DO NASZYCH FILII

GEANT FORT WOLA
WARSZAWA
UL. POŁCZYŃSKA 4
TEL: (022) 876 14 48
9.00 - 21.00

games

C.H. WILEŃSKA
WARSZAWA
UL. TARGOWA 72
TEL: (022) 331 60 31
8.30 - 22.00

newsflash

■ Bethesda Softworks została oficjalnie wydawcą najnowszej gry opartej na licencji Call of Cthuhlu, zatytułowanej Dark Corners of the Earth. Nowe fpp zmierza jak na razie jedynie na Xboxa i PC. Gra produkowana jest przez Headfirst Studios przy współpracy z Chaosium, firmą odpowiedzialną za stworzenie RPGa opartego na tej samej pozycji. Gra została wstępnie zapowiedziana na początek 2004 roku, ale termin ten nie został jeszcze potwierdzony.

■ W jednym z reportaży na CNN pojawiły się informacje głoszące, że EA Sports rozpatruje możliwość rozpoczęcia pobierania opłat za granie w ich gry przez sieć. Sprawa dotyczy m.in. Madden NFL i NBA Live. John Ricitello, szef EA powiedział, że gracze nie muszą się obawiać wysokich składek miesięcznych – istnieje pomysł by obniżyć cenę gier i potraktować składkę jako formę zapłaty za pełne wykorzystywanie produktu. Tak, czy owak chcą z nas ściągnąć kasę.

■ Jak podaje Nihon Keizai Shimbun, Sega i Sammy zarzuciły plany fuzji obu firm! Przyczyna rozstania leży w zgrzytach dotyczących rozdziału akcji giełdowych na obie firmy. Poza tym Sega zaczęła rozpatrywać ofertę od Namco, jednak ten kontrahent wyznaczył ostateczny termin decyzji na 9 maja. Po paru dniach od deadline'u Namco ogłosiło jednak, że jeżeli Sega jest w dalszym ciągu zainteresowana połączeniem to istnieje możliwość ponownego przeprowadzanie wstępnych negocjacji. W tej sytuacji Sammy ogłosiło koniec jakichkolwiek rozmów z Segą. Ciągle coś się kotłuje w japońskim przemyśle.

■ Sony Online Entertainment oficjalnie zapowiedziało rozszerzenie do Everquesta, zatytułowane Frontier. W rozszerzeniu znajdą się m.in. nowe przedmioty, questy, trzy dodatkowe miasta oraz 24 lochy. Do tego dochodzi cały nowy kontynent i nowa rasa – ogry. Data wydania dodatku została ustalona na końcówkę tego roku.

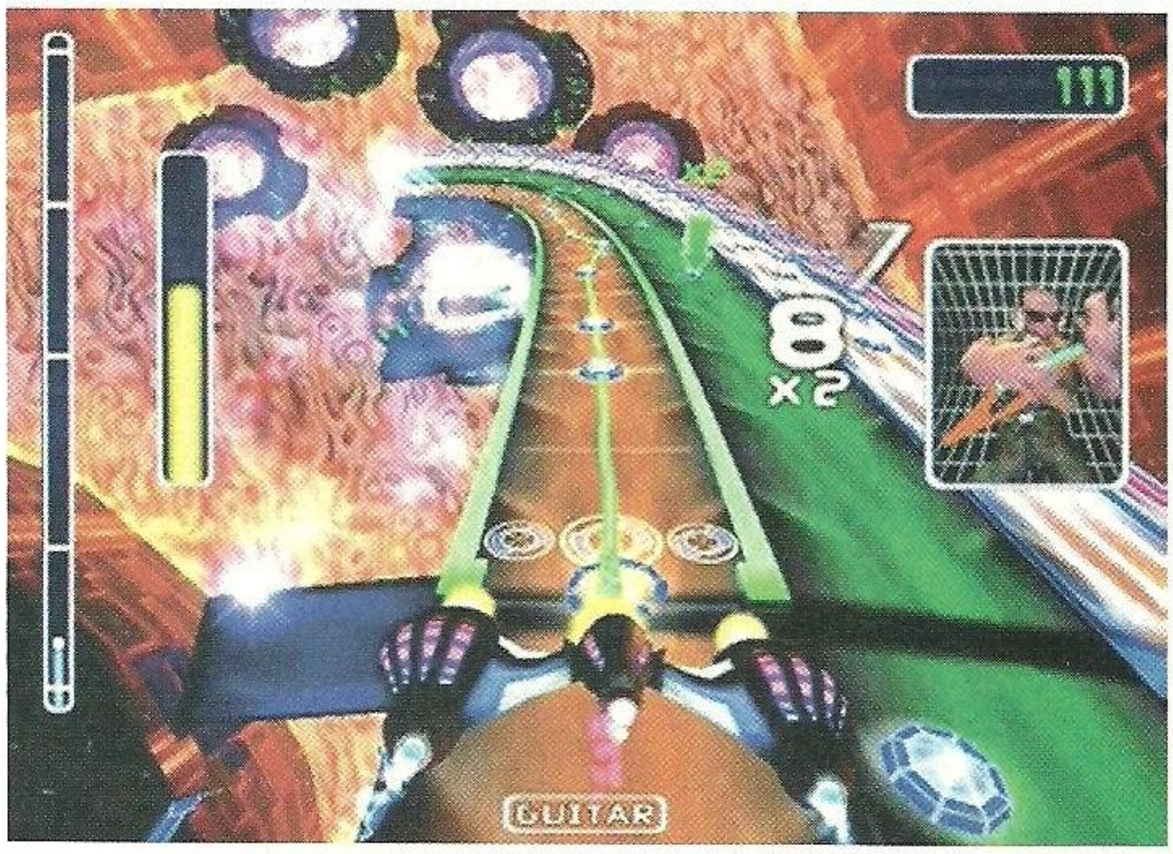
■ Rockstar otworzył nową stronę internetową, zatytułowaną Manhunt. Czyżby nowa produkcja? Niestety na samej stronie nie można znaleźć zbyt wielu informacji, a sam Rockstar milczy na temat nowych projektów. Najpierw niby to strona Kent Paula dotycząca lat '80 w rzeczywistości pokazująca zdjęcia z Vice City, a teraz to. Gwiazda lubi intrygować. I robi to skutecznie.

■ InterServ, tajwański developer zapowiedział nową grę na Xboxa, pod tytułem Meteor Blade. Jest to sieciowa bijatyka z widokiem tpp i możliwością zabawy w szesnastu graczy na raz. Jak na razie nie wiadomo zbyt wiele o tej pozycji - areny mają być bardzo rozbudowane, a najważniejsze jest to, że w całości zniszczalne. Gracze dostaną spory arsenał broni i ruchów specjalnych, w tym finishery!

■ Infogrames zapowiedziało Deer Hunting na PS2. Będzie to oczywiście symulator polowania, tym razem z możliwością gry Online, a także gry na podzielonym ekranie. Ciekawe czy będzie można ustrzelić towarzysza polowania, w końcu wypadki się zdarzają. Deer Hunting przygotowuje Coresoft, a gra powinna trafić do sklepów jesienią. Darz bór!

Amplitude

■ **Developer:** Harmonix Inc.
■ **Platforma:** PS2
■ **Wydawca:** Sony
■ **Termin:** jesień 2003



Osobom, które nigdy nie miały do czynienia z poprzednią częścią należy się krótkie wyjaśnienie dotyczące samej rozgrywki. Amplitude jest drugą częścią FreQuency i jak nie trudno się domyślić kontynuuje i rozwija zaproponowany tam pomysł. A jest nim tworzenie własnych remiksów znanych utworów. Po szynach sunie sobie mały „stateczek" (nasz „mikser"). Wciskając lewo-prawo możemy zmieniać tor, po którym będziemy się poruszać. Każdy z nich zawiera część ze ścieżki dźwiękowej. Mówiąc najprościej: odpowiada jednemu z instrumentów użytych w tym utworze. Wjeżdżamy na taki tor i wciskając w odpowiednich momentach przyciski wpisujemy dany dźwięk w odgrywaną piosenkę. Wydaje się to proste, banalne, a nawet trywialne, tak? To dobrze, bo w rzeczywistości takie jest. Ale jak to wciąga! Smaczku dodają łapane w trakcie gry bonusy. Jest spowalniacz czasu. Odpalasz takiego power-upa w trudnym miejscu i przechodzisz nie martwiąc się, że nie zdążysz. Inny bonus podwaja liczbę zdobytych punktów. Jest jeszcze autoblaster, który rozwala całą ścieżkę za nas oraz kilka innych. Warto je łapać, bo na wyższych poziomach trudności robi się gorąco.

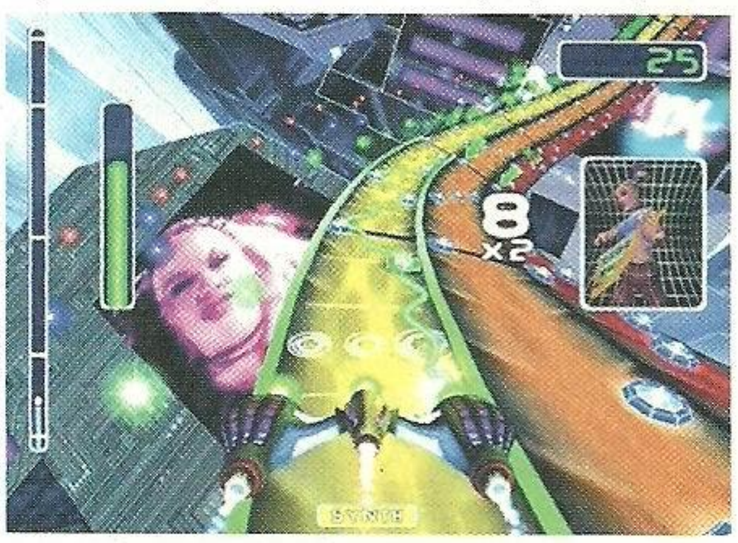
Tym razem dostaniemy w swe łapki dzieła takich artystów (i zespołów), jak RUN DMC, P.O.D, Garbage, Pink czy Quarashi (większość to remiksy). A to tylko wierzchołek góry. Już teraz można stwierdzić, że Amplitude nie wstrzeliło się w konkretną publikę, jak choćby tak Tony Hawk. Zawiera utwory z różnych gatunków muzycznych, więc całość nie wszystkim może przypaść do gustu. A już na pewno niektórym będzie brakować jakiegoś hitu z gatunku discopolo lub dressparty.

Oprócz swego rodzaju „story", w którym pokonuje się kolejne piosenki, można zabawić się w swobodne miksowanie utworów, zaprosić znajomych do zabawy lub stworzyć własny soundtrack. Co ciekawe - gra mocno stawia na tryb multi, ponieważ oprócz standardowej zabawy można podłączyć konsolę do sieci i zmierzyć się z innymi graczami z całego świata. Ale o tym przeczytacie już w stosownym kąciku.

Wchodząc do Amplitude poczułem się, jakbym przekroczył próg jakiegoś wirtualnego roztańczonego i rozśpiewanego miasta. Na początku wisimy wysoko nad nim, ale już po wduszeniu „Start" kamera zjeżdża nisko... Wybierając kolejne opcje zagłębiam się coraz dalej i dalej... Aż w końcu, nie wiedząc, kiedy, trafiam do tunelu. Sprytne. Koncepcja gry nie zawodzi. No prawie. Po co dorzucono te marnie podrygujące postacie, które skaczą sobie w okienku po prawej? Żeby się z nim identyfikować? I jeszcze można dla nich zdobywać nowe kubraczki i tak dalej. Ale mi zajawka... Będę walczył trzydzieści minut, żeby zdobyć czapeczkę dla kwadratogłowego ludzika. Rewelacja.

Miejsca, w których tworzymy swoje wariacje są teraz o wiele większe. Koniec z ciasnymi tunelami. Tu całe tło wibruje, zmienia się jak w kalejdoskopie, gdzieś tam daleko wiszą mordki wykonawców... Teraz trasa może wznosić się, opadać, zakręcać. Zwiększa to poziom trudności zabawy, ponieważ nie widać, co czai się za rogiem.

Amplitude jest większe, szybsze, bardziej dopracowane niż poprzednik. Jedyne, co może komuś nie przypaść do gustu to wybór utworów. Ale spójrzmy prawdzie w oczy. Wydawca postarał się o topowych artystów oraz kilka klasyków., więc co może pójść nie tak? Frequency uznaliśmy za jedną z najbardziej innowacyjnych gier video w 2002 roku - czy Amplitude uda się ponownie czymś nas zaskoczyć?



Coming soon! *Niewiele wiadomo, ale są shoty*

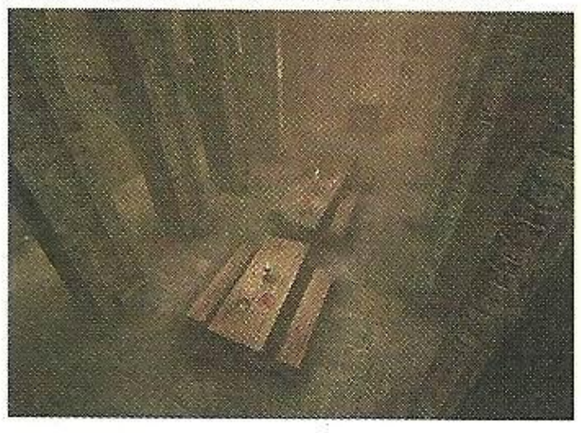
Conan: The Dark Age - Xbox, PS2, GCN / TDK Mediactive
Słowacki (!) developer Cauldron pracuje nad przygodami barbarzyńcy z Cymmerii na wszystkie konsole. Trochę Resident, trochę hack and slash - Conan zapuka pod koniec roku. Wygląda nieźle, ale czy da się w niego grać?

Drake - Xbox / Majesco
Dwie spluwy w garść (spójrzcie na miernik znajdujący się z prawej strony screenshota) i jazda na ulice Hong Kongu w akopmaniamencie grafiki wykonanej w technologii cell shading. Drake jest członkiem klanu 99 Smoków, który musi pomścić pomordowanych kompanów i odzyskać skradziony artefakt o niezwykłej mocy. Drejka opracowują Szwedzi z ekipy Idol FX. Słowacy, Szwedzi... Kiedy Polacy w pierwszej lidze?

Knights of the Temple

- **Developer:** Starbreeze Studios
- **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
- **Wydawca:** TDK Mediactive
- **Termin:** zima 2003

Rycerze Świątyni, znani szerzej jako Templariusze (tempum - świątynia) od dawna cieszą się duża popularnością wśród producentów gier. Najczęściej przedstawiani są jako czarne charaktery, których mroczne tajemnice wymagają podjęcia stosownych działań, a plany są straszne i najczęściej oscylują pomiędzy zdobyciem władzy nad światem a przyzwaniem straszliwych demonów i zesłaniem zagłady. Świadczy to tylko o jednym - propagandowa akcja rozpętana przez Filipa Pięknego, króla Francji, na początku czternastego wieku, a mająca na celu zniszczenie najpotężniejszego z zakonów rycerskich nadal ma się dobrze. Podobnie było u nas z Krzyżakami, ale to już zupełnie inna historia...
Tym bardziej cieszy mnie fakt, że niektórzy producenci nie złapali się na haczyk skarbów i mrocznych tajemnic i postanowili właśnie Templariusza uczynić głównym bohaterem gry. O dziwo tą firmą jest TDK Mediactive, a ich gra zatytułowana Knights of the Temple



opowiada o młodym rycerzu Świątyni, Paulu de Raque, który wyrusza na krucjatę, aby dołączyć do swych braci zakonnych w Ziemi Świętej.
KotT będzie klasycznym przedstawicielem gatunku hack nad slash, który tak bardzo spopularyzowało Diablo, choć nie obejdzie się bez widoku z perspektywy pierwszej osoby, który przyda się przy strzelaniu z łuku. Oprócz zabijania niewiernych Paul napotka jednak pewną mroczną tajemnice (sigh!), ale zamiast oddać cześć demonowi będzie z nim walczył. No cóż, trochę fantasy nie zaszkodzi. Tym bardziej, że reszta jest w miarę wierna realiom Średniowiecza. Spore wrażenie robi dbałość o szczegóły, fachowe oko od razu spostrzeże, że zarówno stroje walczących jak i ich uzbrojenie ochronne i ofensywne dość dobrze wpisuje się w XIII wiek, w którym toczy się akcja gry. Postacie są duże, wyglądają bardzo realistycznie i są świetnie animowane. Walka naprawdę dorabia uszu - dawno nie widziałem tak efektownie i jednocześnie realistycznie przedstawionych starć na broń białą... Choć magii także nie zabraknie. Otoczenie pełne jest smaczków, skutecznie miksujących europejskie i bliskowschodnie klimaty. Nastrój mrocznych lochów i wygląd potwornych sług demona również nie budzi żadnych zastrzeżeń. Grafika jest dość ciemna i raczej stonowana, ale naprawdę ma klasę i aż się wierzyć nie

chce, że wydawcą jest TDK... Olśnienie przyszło, gdy spojrzałem na developera tej gry - to Starbreeze Studios czyli twórcy Enclave. I oby ich nowe dzieło okazało się o klasę lepsze, niż Enclave. Bardzo mocno ściskamy kciuki za Knights of the Temple! **[Mac]**

EyeToy: Play

- **Developer:** London Studio
- **Wydawca:** Sony
- **Platforma:** PS2
- **Termin:** jesień 2003

Po kilku godzinach bezowocnych poszukiwań jakichkolwiek rozsądnych informacji na temat Eye Toy byłem trochę zbity z tropu. Nawet na oficjalnej stronie PlayStation 2 nie ma nic o tym cudzie. Potem przyszła chwila refleksji. Przecież oprócz panów z Sony mam tę kamerkę jako jeden z pierwszych ludzi na świecie! Jak to fajnie jest być redaktorem... Neo Plus oczywiście.

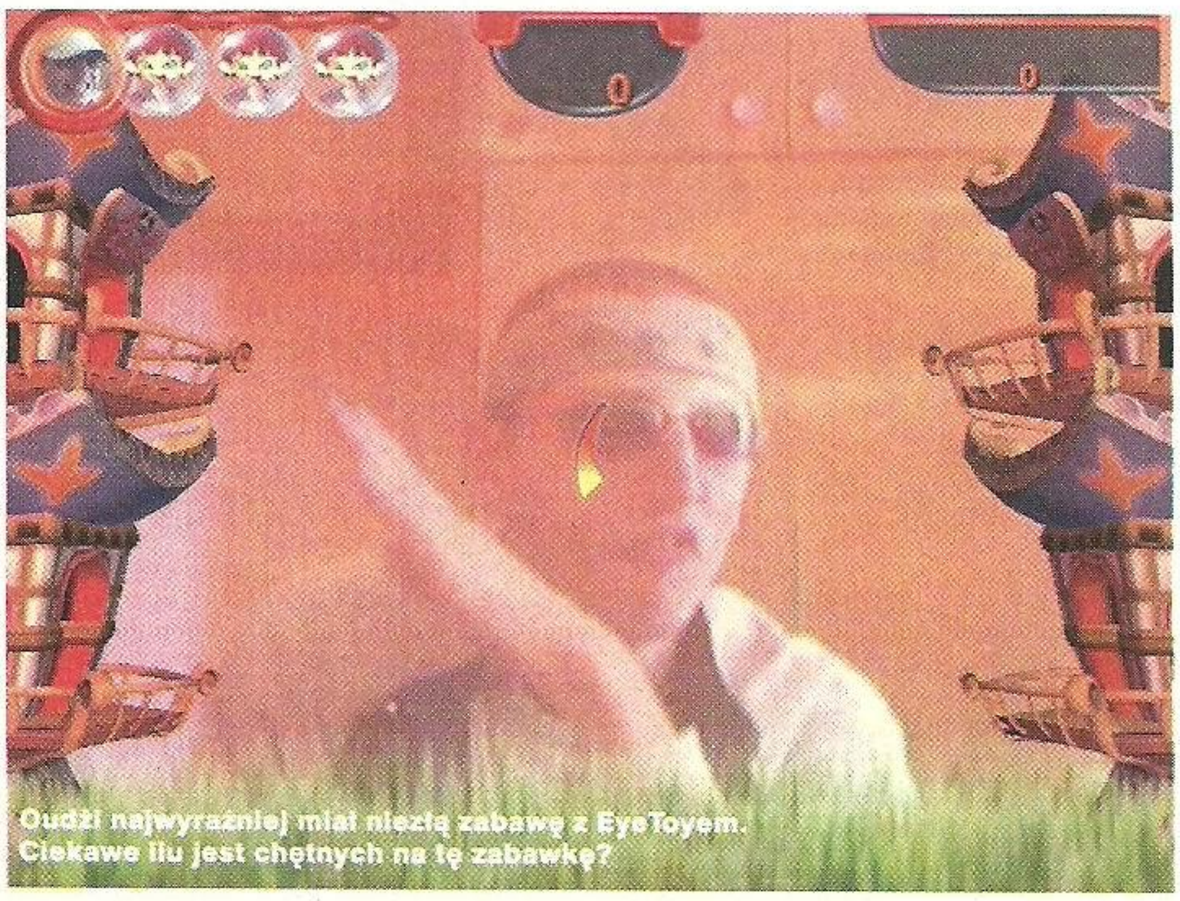
Patrz jej w oczy

Urządzonko utrzymane jest w charakterystycznej dla PS2 stylistyce – kamerka jest czarna i prostokątna, a na bokach ma żeberka. Można ją dowolnie obracać, oraz zmieniać kąt nachylenia. Z tyłu wystaje ponad dwumetrowy kabel, na końcu którego znajduje się wtyczka USB. Zatem obok mikrofonu produkcji Logitecha przeznaczonego do gry w SOCOM'a jest to drugie urządzenie, które będzie wykorzystywało ten port.
Przeprowadzenie małego śledztwa ujawniło straszną prawdę. Kamerka również pochodzi od Logitecha... To na pewno nie jest zbieg okoliczności.
Na górnej powierzchni małpimi zawijasami napisane jest EYE TOY, a poniżej znajduje się logo PS i napis PlayStation 2. Czyli wszystko to, co powinno być.
Z przodu znajduje się element światłoczuły oraz dwie diody po bokach. Są większe niż te przy przyciskach w PS2. Patrząc od przodu po prawej znajduje się niebieska, która pali się cały czas po podłączeniu urządzenia do konsoli i włączeniu zasilania. Po lewej natomiast znajduje się czerwona, która zapala się tylko w momencie, kiedy urządzenie chce nam przekazać jakąś wiadomość. Na przykład aby zakończyć pracę programu należy zasłonić element światłoczuły, a wtedy dioda zacznie migać.
Eye Toy pod względem technicznym nie jest niczym nadzwyczajnym. Jest zbudowany tak, jak każdy webcam do PeCeta. Nawet jeśli podłączycie ją do

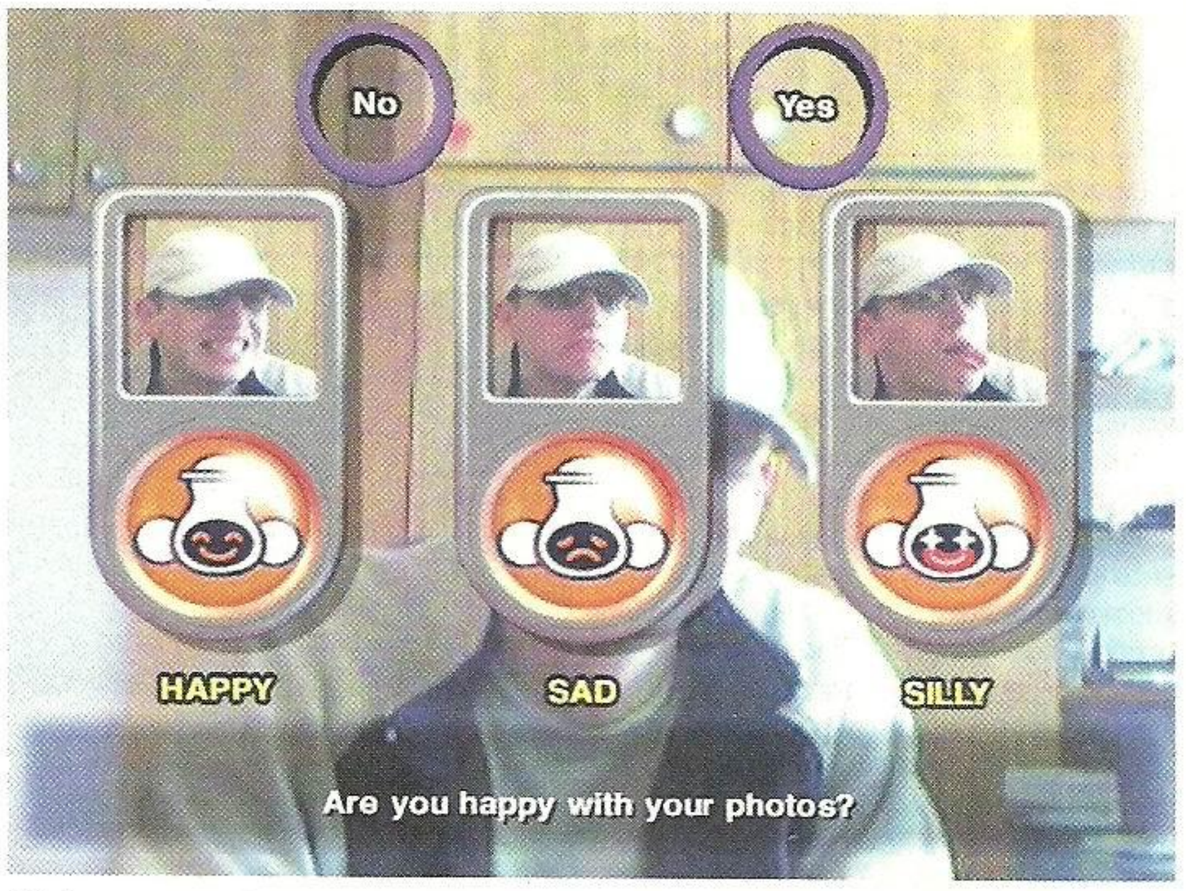
PieCa, ten spokojnie wykryje urządzonko. Problemy zaczynają się przy doborze odpowiedniego sterownika. Krótko mówiąc, nie ma drivera do Eye Toy. Kamera daje obraz w niskiej rozdzielczości - 320 x 240, co jest standardem. O ile taka rozdziałka na monitorze wygląda żałośnie, to na TV da się jeszcze znieść. Natomiast Eye Toy radzi sobie doskonale z tym, z czym część webcamów ma czasami problemy - rejestruje scenę bez opóźnień i daje obraz w wystarczającej ilości klatek.
W zestawie z kamerką znajduje się oczywiście płyta, na której znajduje się oprogramowanie i gry.

Pomachaj do niej

Po odpaleniu płyty zobaczymy uszatą małpkę. Szybko okazało się, że towarzyszy ona użytkownikowi podczas całej przygody z Eye Toyem. Jeśli kamera nie jest podłączona do PS2, ujrzymy prostą animację. Kiedy wciśniemy wtyczkę do portu, konsola natychmiast rozpozna urządzenie. Już na pierwszym ekranie, na którym wybieramy język, ujrzymy działanie kamerki w akcji - w tle będziemy widzieć, co rejestruje. Obraz jest jeszcze zamazany, ale szybko sobie z tym poradzimy.
Pierwszą rzeczą, którą należy wykonać jest odpowiednie umiejscowienie się względem kamery. Na ekranie widoczna jest linia tworząca zarys ciała człowieka. Trzeba tak się usadowić, aby się w niej zmieścić.
Następnie można wyostrzyć obraz. Robimy to poruszając pokrętłem, otaczającym element światłoczuły w kamerce. Mimo, że kamerka oferuje tylko niską rozdzielczość, to uzyskany obraz jest całkiem ostry. Na tym ekranie (i na każdym innym) na górze umieszczone są przyciski. Wystarczy podnieść rękę i pomachać dłonią, aby się włączyły. Dzięki temu w ogóle nie musimy dotykać pada. Wszystkie komendy można wykonywać „wciskając" owe przyciski na ekranie.

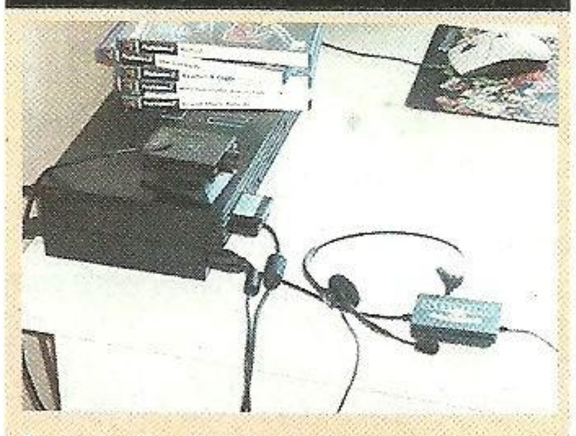


Oudzi najwyraźniej miał nieziłą zabawę z EyeToyem. Ciekawe ilu jest chętnych na tę zabawkę?



Kolejną rzeczą, którą należy wykonać jest stworzenie profilu. Oprócz wpisania ksywki robimy sobie trzy zdjęcia twarzy. Na jednym osoba powinna być uśmiechnięta, na drugim smutna, a na ostatnim głupawo wykrzywiona. Te fotki będę wykorzystywane do ukazania emocji. Dla przykładu: jeśli wygramy multiplayerową zabawę, na ekranie ukaże się nasza uradowana gęba, jeżeli przegramy – smutna.
Trybów zabawy jest dość sporo, choć jest to dopiero wersja Alpha. Pierwszym jest Playroom. Tu można zabawić się z kilkoma efektami graficznymi. Śnieg to efekt „kolorowego łupieżu" spadającego z poruszającego się obiektu. Woda, to oczywiście odkształcenia obrazu wyglądające, jakby były wywołane poprzez poruszającą się ciecz. Ja dla mnie najciekawszym jest materializacja. Tu przy każdym ruchu obiekt zostaje rozproszony na drobne cząsteczki. Kiedy przestaje się poruszać jest z powrotem składany do kupy.
Kolejną opcją jest nagrywanie krótkich filmów (od dziesięciu do sześćdziesięciu sekund) i zapisywanie ich na memorce. Co ciekawe - w kamerce został umieszczony mikrofon, dzięki czemu można zarejestrować także dźwięk. Zabawa jest przednia, choć na razie nie widzę jakiegoś konkretnego zastosowania dla tego trybu. W sumie ogranicza się to tylko do jednego. Można sobie nagrać na przykład naszego pieska, a potem zanieść płytę i memorkę do znajomego i pokazać mu krótką animację. Chyba, że autorzy postarają się i do finalnej wersji dodadzą obsługę Network Adaptora. Wtedy można by taki film lub fotkę przesłać innemu użytkownikowi PS2. Inną ciekawostką mogłoby być edytowanie takich filmików. Dodawanie wąsów, fantazyjnych efektów, czy malowanie rękami było by jak najbardziej na miejscu. Zamiast dawać maluchowi mazać po ścianach i meblach można posadzić go przed telewizorem i pozwolić stworzyć swoje wymarzone dzieła bez narażania na szwank wystroju domu. Na razie tego nie ma, choć jestem pewien, że przez wielu taka możliwość jest bardziej niż pożądana.
Dalej mamy gry dla jednego, dwóch, trzech lub nawet czterech graczy. To już samo w sobie powoduje, że Eye Toy

Jak to działa?



Sam chwilkę się na tym zastanawiałem. Jak kamera „widzi ruch"? Oświecenie przyszło podczas zabawy ze śniegiem. Otóż płatki odrywają się i spadają tylko z brzegów poruszającego się przedmiotu, a nie z całej jego powierzchni. Urządzenie rejestruje całą scenę około dwadzieścia razy na sekundę. Jeżeli przyjrzymy się jednemu punktowi na granicy dłoni i tła, ma on określony kolor. Powiedzmy: kolor tła – zielony. Dłoń jest jasna, więc jeśli się przesunie, zasłoni ciemniejsze tło.
Przełóżmy to teraz na bardziej makroskopową skalę i już jesteśmy sobie w stanie uzmysłowić, o co tu chodzi. Kamera rejestruje ruch obserwując zmiany koloru otoczenia.
Analityczny umysł oraz chorobliwa chęć potwierdzenia swojej wątłej tezy popchnęła mnie do wykonania prostego eksperymentu. Włączyłem efekt śniegu. Wziąłem dwie białe kartki. Większą przybliżyłem do kamerki tak, aby stanowiła całe tło. Po tym przystawiłem do niej mniejszą i poruszyłem. Wynik potwierdził moją teoryjkę – kamera nie była w stanie „dostrzec" ruchu.

będzie mógł spokojnie pretendować do miana odkrycia roku w dziedzinie party games. W mojej wersji aktywne były tylko dwie gry:
1. Beat Freak. Wygląda to mniej więcej tak... Gracz jest umiejscowiony w centrum ekranu. Po bokach ustawione są kolumny. Ze środka wylatują płyty kompaktowe i podążają w stronę którejś z nich. W momencie, kiedy trafią na membranę należy wyciągnąć rękę, aby nią potrząsnąć. W ten sposób punkt zostanie zaliczony. Beat Freak przypomina Dance Dance Revolution, tylko tu macha się rękami. OK, można też nogami, ale nie każdy jest tak rozciągnięty. Choć na początku może się to wydawać głupie (tak jak większość gier w tym zestawie), to już w trakcie drugiej piosenki zaczynają się schody. Po co machać obiema rękami, skoro kombosy można trzaskać jedną? Po jakimś czasie wychodzą z tego prawdziwe kombinacje alpejskie. I kurcze, po trzech piosenkach zacząłem się czuć jak na jakiejś imprezie techno i w sumie byłem gotowy, aby naprawdę wyrwać na

Videomail?

Video Messaging może okazać się ciekawą sprawą, jeśli możliwe będzie wysłanie komukolwiek nagranej wiadomości. Oczywiście za pośrednictwem Network Adaptora. W innym przypadku przyda się jedynie do rejestracji własnych wygłupów, bądź zaciekłej mastur... whoops.

parkiet. Podawanie napoi chłodzących podczas gry w Beat Freak jest wysoko wskazane.

2. Kung Foo. Gracz zostaje otoczony z przez dwupiętrowe chińskie budynki, z których wyskakują ninja. Jeżeli któryś dotrze do środka ekranu traci się jeden z trzech punktów. Przeciwników zbija się uderzając rękami. Co prawda można tak ustawić dłonie, że oponenci sami będą się odbijać, ale wtedy nie będzie żadnej frajdy. Po pięciu minutach zabawy nie mogłem się już oprzeć i zacząłem wymachiwać kończynami i krzyczeć niczym Bruce Lee. Nie wyobrażam sobie nikogo, kto będzie w stanie długo pozostać sztywnym przy tej pozycji. Fajnym urozmaiceniem są bonusowe poziomy, na których należy rozwalać drewniane dechy. Wbrew pozorom nie chodzi tu o jak najszybsze machnięcie ręką tylko o celność. Dechy wyskakują z różnych stron i trzeba się pośpieszyć, ponieważ szybko znikają.

Oprócz tych dwóch gierek, w finalnej wersji znajdzie się około dwudziestu innych tytułów. Będą to między innymi:

1. Plate Spinner. Tu będzie trzeba kręcić kilka talerzy na długich palikach, oraz uważać na łażące wszędzie małpki.

2. Boxing Chump. Zmierzymy się z mistrzem w wadze ciężkiej w sześciorundowym pojedynku. Należy unikać ciosów oponenta i samemu zadawać serie prostych i sierpowych.

3. Keep Ups. Należy odbijać piłkę głową i ramionami tak, aby uniemożliwić jej upadnięcie na ziemię. Za trafienie w niektóre przedmioty będą przyznawane dodatkowe punkty.

4. Mirror Time. W rogach ekranu zostały umieszczone punkty, które należy uderzyć, kiedy zmienią swój kolor z czerwonego na zielony. Może wydawać się to dość łatwe, ale obraz przez cały czas kręci się i odwraca.

Czegoś jej brakuje...

Choć w zapowiedziach Eye Toy oferuje bardzo dużo (Alpha daje tylko niewielki przedsmak), to moim zdaniem zapomniano o kilku ważnych rzeczach, które jeszcze bardziej mogłyby podnieść atrakcyjność tego urządzenia. Przede wszystkim brakuje gier, do których można by wsadzić własną twarz jako obiekt. Dzięki temu można by przeistoczyć się w wielkiego Rambo, a mordki przeciwników ozdobić facjatami osób, których nie lubimy... lub naszych szefów? Gula-tentaclemonster albo Marcello-big-butt-boss? Zaiste, kusząca wizja.

Nie ma również opcji przenoszenia fotek na memorkę. Jak na razie i tak żadna gra z tego nie korzysta, ale przecież za jakiś czas można by zmienić wygląd zawodników w bijatyce, albo piłkarzy w PES. Na to trzeba będzie pewnie poczekać do drugiej generacji Eye Toya.

Nie ma szerszego wykorzystania dźwięku. Aż prosi się o, choćby nawet prymitywne karaoke. Nie wspominam już nawet o nagrywaniu sekwencji dźwiękowych i pełnym ich wykorzystaniu w grach.

A może gra, do której można by gadać. Jakaś elektroniczna randka. Najpierw na gorąco bajerowalibyśmy dziewczynę na ławce, a potem już tylko szybki cybersz... (chyba jesteś jakiś spaczony... - mac)

Co przyniesie przyszłość?

Eye Toy stworzyło London Studio i ma być

sprzedawany w Anglii za cenę normalnej gry na PS2. Premiera miała mieć miejsce w marcu, a tu mamy już czerwiec i nic, ani widu, ani słychu. Jeżeli Eye Toy dobrze się sprzeda w Europie to trafi do Stanów i Japonii. Ze swojej strony życzę tej zabawce jak najlepiej, bo to czy odniesie sukces może zaważyć na stworzeniu kolejnych projektów opartych na podobnym pomyśle. Zwiększanie interakcji z grą oraz fizycznej aktywności gracza powinno być przyszłością elektronicznej rozrywki. Koniec z siedzeniem na wygodnych sofach i graniem na padzie. Za dziesięć lat w każdym domu chciałbym zobaczyć multimedialny zestaw, który angażowałby całe ciało gracza.

Na przykład: aby strzelić bramkę trzeba by naprawdę machnąć nogą. Pewnie fani PESa już się śmieją pod nosem, tak? To teraz pomyślcie o przebiegnięciu całego boiska, buahhahahahha! [OG]

CERTYFIKAT NISKIEJ CENY I WYSOKIEJ JAKOŚCI
NISKA CENA
2003

ROBSON
www.robson.pl
szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

od 799 PLN
gry od 99,-

PlayStation 2
od 749 PLN
gry od 59,-

PlayStation
od 249 PLN
gry od 29,-

GAME BOY

od 209 PLN
od 449 PLN
gry od 79,-

UŻYWANE 30% TANIEJ

• SPRZEDAŻ KONSOL
• AKCESORIA
• GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA GRATIS
• PROFESJONALNY SERWIS
GWARANCYJNY I POGWARANCYJNY, "POPRAWKI PO SERWISANTACH"

Dreamcast
od 279 PLN
gry od 39,-

od 549 PLN
gry od 99,-

• DOSTAWA TOWARU W CIĄGU 24h
NA TERENIE CAŁEGO KRAJU
• RATY 0%
• GWARANCJA
NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (022) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
zapraszamy PN-PT 11.00-19.00
e-mail: robson@robson.pl

TRZY DNI W RAJU

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2003

Czternastego maja otworzyły się drzwi trzech hal wystawowych, w których swoje najnowsze produkty prezentowali wszyscy wiodący producenci gier video i sprzętu. Jak co roku, byliśmy tam by własnoręcznie sprawdzić je w akcji. Oto pierwsza część gorącej relacji z wystawy. [txt: Banan & Crew]

Tym razem dominacja konsol nad pecetami na E3 była mniej widoczna niż w zeszłym roku. Mimo to prezentowanych było sporo gier, które z pewnością uradują posiadaczy urządzeń, przy których można miło spędzić czas bez konieczności uporania się z tak drobnymi przeszkodami jak brak aktualnych sterowników, konieczność ściągnięcia patcha umożliwiającego save'owanie... Albo takiego, który pozwala zobaczyć główną bohaterkę w samej bieliźnie. I jeżeli nie jest to wystarczająco zrozumiałe - uważam, że fakt jarania się tym ostatnim nie jest zdrowym objawem.

Impreza uparcie nazywana przez wszystkich targami, odbywała się w Convention Center - ogromnej przestrzeni, która pocięta jest licznymi mniejszymi halkami - przy czym słowo mniejsze oznacza, że jak na nasze standardy i tak są bardzo duże. Tradycyjnie w dwóch największych miejscówkach South i West Hallu prezentowane są najważniejsze rzeczy, a w pozostałych trzech swe cudeńka pokazują koreańscy producenci pecetowych sieciowych rpg-ów, budzący lęk właściciele malutkich firm produkujących bezprzewodowe pady oraz śliczniutkie sztuki błąkające się w otoczeniu tłustawych dżentelmenów mówiących ze wschodnim akcentem. Czyli w zasadzie jest chociaż jeden powód, żeby odwiedzać te hale. No i te hostessy...

Jak zwykle dominujące stoiska miały Sony, Microsoft i Nintendo, nieco mniejsze Sega. Najciekawsze gry prezentowane były w wielkich salach kinowych, do których ustawiały się wężykowate kolejki. Tylko Konami, jak w poprzednich latach, zaangażowało większe środki w wiszący nad stoiskiem telebim, na którym leciały zwiastuny ciekawszych gier, z nieodłączną rozpiską, kiedy emitowany będzie materiał z trzeciego emgieesa.

Tu należałoby na chwilę przystanąć. Pomimo, że sama zawartość mi się podobała - przede wszystkim nareszcie Snake wychodzi na otwartą przestrzeń, poza tym jest sporo strzelania poza całym skradaniem (które lubię, ale odrobina akcji nie zawadzi), świetnie brzmiące bronie i zapowiada się całkiem krwawa zabawa. Poza tym Kojima zrozumiał swój błąd z dwójki i tym razem wywalił wielki tekst na samym początku, że tylko Snake jest prawdziwym bohaterem. Ale z drugiej strony w trailerze zabrakło mi jakichś ciekawych zwrotów akcji (a przecież Kojima tak się jara swoimi scenariuszami), powrotu jakichś postaci, albo zdradzenia o fabule czy historii czegoś więcej niż przelatujące po ekranie daty (1960 i 1961). Snake wygląda na młodzieńca, ale zapewne okaże się, że jest jakimś klonem samego siebie, który cofnął się w czasie czy coś równie prawdopodobnego. No i zdecydowanie słabe były nawiązania do GTA - zupełnie niepotrzebne i raczej żenujące. Największe wrażenie robił na wszystkich Half-Life 2. Wiem, wiem to gra pecetowa. Ale wyglądała bardzo fachowo. Doom 3 może i będzie ładniejszy, ale fajniej będzie się grało w Half-Life'a 2 - nie mam, co do tego wątpliwości. W kinach pokazywane były Halo 2 (konkret), Doom 3 (klimatyczny), Medal of Honor: Rising Sun (shooterkowy) i Square-Eniksowy koktajl różnych gier (cukierkowy). Sale kinowe mają tę przewagę nad zwykłymi stoiskami, że ogląda się tam filmy z gier w ciemności (rozświetlanej tylko fleszami aparatów), relatywnej ciszy (Square rozdawało nawet słuchawki) przerywanej jękami szczytujących aragornów128@wp.pl i gandalfów74@onet.pl danego tytułu, a trailerki są zwykle zlepkiem najbardziej fachowych akcji z danej gry. Wadą jest to, że zwykle z samej gry nie ma zbyt wiele i autorzy starają się aranżować sytuacje, których grając po prostu nie uświadczymy. No i sami nie mamy szansy sprawdzić tego w akcji.

Ogólne wrażenie z imprezy jest takie, że po fali w miarę świeżych tytułów, które widzieliśmy na ostatnim E3, teraz mamy przypływ sequeli i kontynuacji serii. Wynika to między innymi z wydłużającego się cyklu produkcyjnego oraz tego, że po ostatnich próbach z wypromowaniem nowych serii i marek, teraz developerzy chcą na nich zarobić. Stąd zalew kontynuacji.

Pierwszego dnia E3 wszyscy trawili informacje z poprzedzających imprezę konferencji trzech konsolowych potentatów.

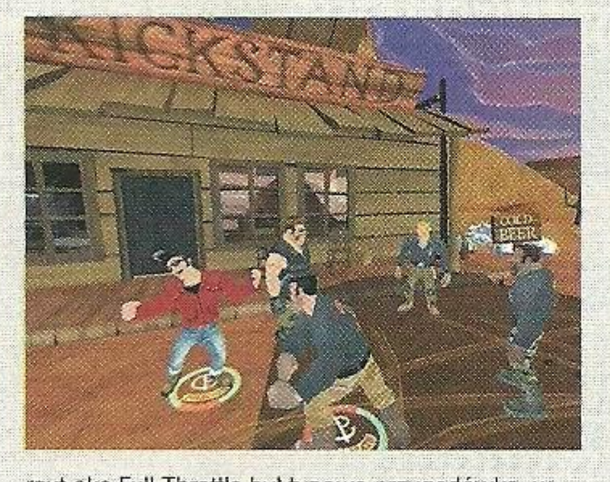
Sony

Najciekawsza była zapowiedź Sony, które poinformowało zebranych o PlayBoyu - znaczy się PSP (PlayStation Portable).

FULL THROTTLE 2

- **Developer:** LucasArts
- **Platforma:** PS2 i Xbox
- **Termin:** zima 2003

LucasArts postanowiło przywrócić do życia jedną z najbardziej kultowych postaci, jakie udało im się stworzyć – Bena Whatshisname. Jego pierwsza i jak na razie jedyna przygoda ukazała się w '95 roku wyłącznie na PC. Pełny Ciąg opowiadał o przygodach prawdziwego harlejowca – przypakowanego kolesia z trzydniowym zarostem, ubranego w skórę, dosiadającego potężnego choppera z sześcioma rurami wydechowymi. Żeby uzupełnić jego wizerunek można jeszcze dodać, że był przywódcą jednego z gangów motocyklowych, o nazwie Polecats, którego logo miał na kurtce. Wydarzenia z Full Throttle miały miejsc w bliżej nieokreślonej przyszłości – stanowiącej połączenie nowoczesnej techniki z sypiącymi się przydrożnymi barami. Coś jak w „Mad Max", nawet w podobnej pustynnej scenerii. Puste połacie Stanów przecinały pojedyncze trasy, nad którymi latały gigantyczne, kanciaste ciężarówy, palące tony ropy. Gra miała tak niesamowity klimat, że wciągała bez reszty. W dużej mierze budowały go także świetnie przemyślane zagadki oraz teksty bohaterów, szczególnie Bena, który mówił niskim, zachrypniętym głosem. Pomimo, że na pierwszy



rzut oka Full Throttle był typową przygodówką, w której jeździło się myszką po ekranie, gra nie pozwalała się nudzić, co chwila coś nowego - jeżdżenie na motorze, składanie jakiś części, włamywanie się na wysypisko, albo jeden z setki innych pomysłów. Ale dość już gadania o starych dziejach – przyjrzyjmy się nowemu Full Throttle, o podtytule Hell on Wheels. W nowej części powraca oczywiście Ben, który skapował się, że ktoś niszczy jego miasto. W miarę rozkładania gry okaże się, że w całość wmieszany jest rywalizujący gang Hound

Dogs. Nie obędzie się bez bicia po gębach, rozwalania barów, jeżdżenia motorem i setek zagadek do rozwiązania. Przy uspokajaniu awantur przydadzą się łańcuchy, piły spalinowe, dechy, gitary i wszystko, co nawinie się pod rękę. Otoczenie przeniosło się w 3D i wygląda nieźle. Zachowany został styl, co wydaje się najważniejsze. I żeby nie zabrakło takich akcji jak wypuszczanie króliczków na pole minowe, zabawa z psem na wysypisku, czy bieganie w palącym się azbestowym ubranku... **[dz]**

HOT STUFF

■ RESIDENT EVIL 4

Obecny na wystawie jedynie w formie kilkudziesięciosekundowego trailera, ale za to wygląda po prostu niesamowicie. Leon przemierza nawiedzony dom z latarką i spluwą, rozglądając się w poszukiwaniu celu. Grafika to majstersztyk, ale szybko gry nie będzie – raczej połowa / koniec 2004.

■ 670 PLN ZA KONSOLĘ

Zarówno PlayStation 2, jak i Xbox kosztują w USA po 179 dolarów (co po szybkim przeliczeniu daje... ok. 670 złotych. Przyznacie, że to bardzo sympatyczna cena jak za możliwości oferowane przez konsole nowej generacji. Dlaczego w Europie ceny muszą być wyższe, echhh...

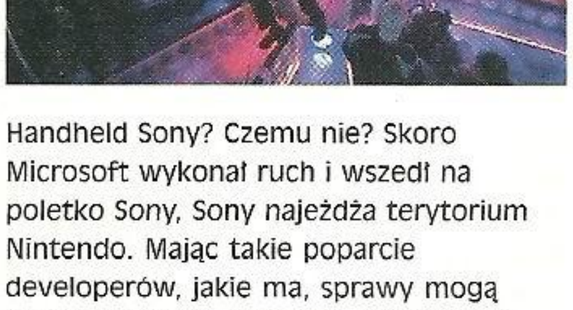
■ DWA RAZY LUCASARTS

Lucasarts pokazało króciutki trailerek z kontynuacji przygodówki Sam&Max – tym razem w pełnym 3D. A zaraz po nim renderowaną animację komandosów szyjących do wielkich robali, po której na ekran wpłynął napis Star Wars: Republic Commando. Nic o tej grze nie wiadomo.

■ N-GAGE ENGAGED

Nokia, która była obecna na wystawie zapowiedziała, że N-Gage zadebiutuje 7 października w cenie 299 dolarów, z 10 grami gotowymi do zdjęcia z półki sklepowej. Kolejne 10 ma się pojawić do końca roku. Spodziewajcie się dużego raportu o tym urządzeniu – bawiliśmy się nim. Sporo.

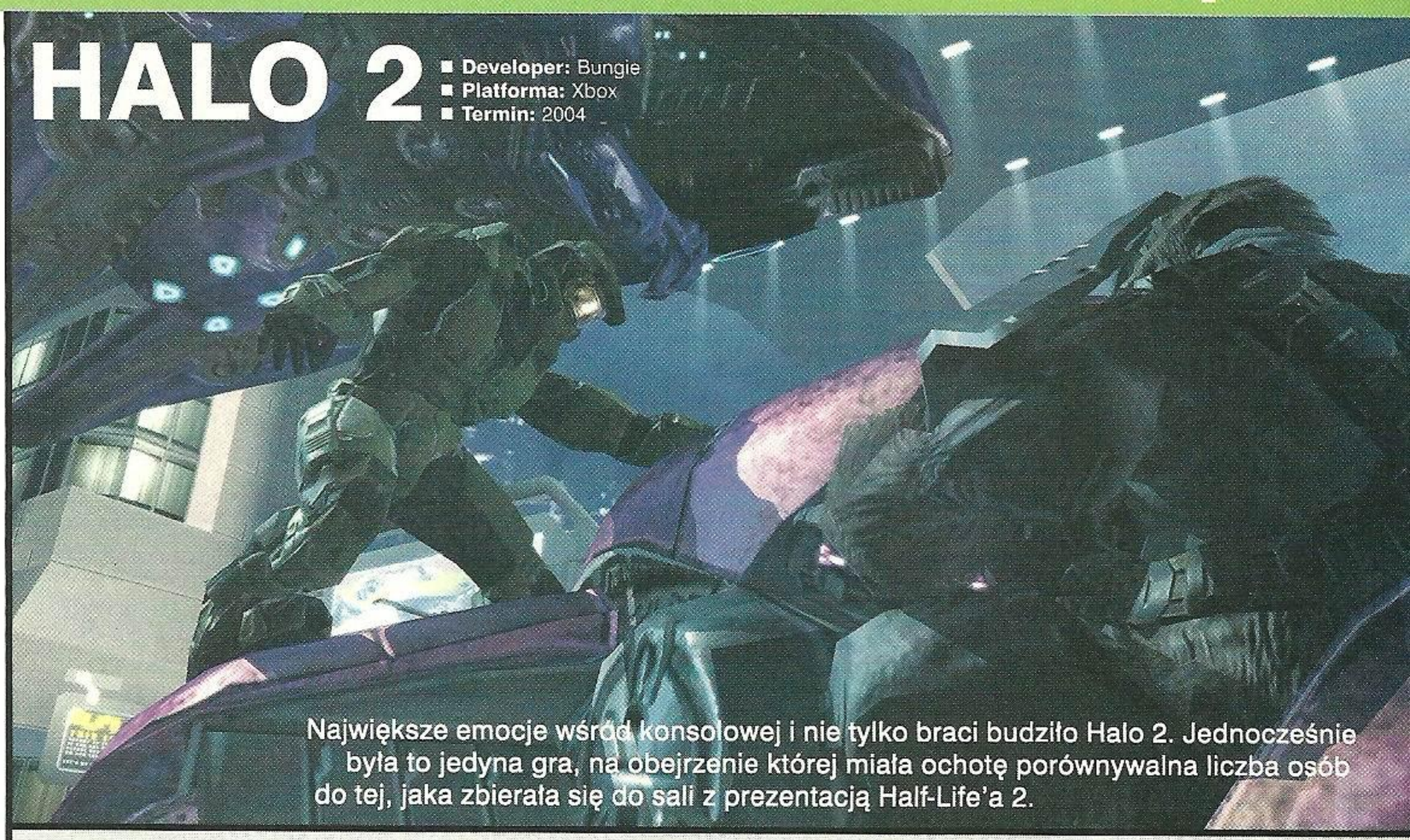
Handheld Sony? Czemu nie? Skoro Microsoft wykonał ruch i wszedł na poletko Sony, Sony najeżdża terytorium Nintendo. Mając takie poparcie developerów, jakie ma, sprawy mogą pójść w dobrym kierunku. PSP ma być kompatybilny z PSX, ale nie cieszcie się jeszcze z perspektywy odświeżenia znajomości ze starszymi grami - mniejsza konsolka oznacza mniejsze płyty - mierzące 2,4 cala dyski o pojemności 1,8 GB. Konsolka będzie miała podświetlony ekranik o przekątnej 4,5 cala (więcej na temat PSP w Poyep Zone).
Podczas prezentacji nie zabrakło informacji na temat Eye Toya (o którym szerzej możecie poczytać w numerze) oraz specjalnego zestawu - PS2 Online Pack - w skład którego będzie wchodziła konsola z wbudowanym Adaptorem oraz



odtwarzaczem DVD przyjaznym dla DVD-Rów i wyposażonym w progressive scan. A także cichszy wiatraczek. Mnie szczególnie ucieszyło to ostatnie - biorąc udział w jakiejś większej strzelaninie z trzeciego MGS'a, przy kakofonii wystrzałów i wybuchów nie chcielibyśmy, żeby ten upiorny wiatrak psuł całą zabawę, nie?
Online Pack jest nieprzypadkowy - Sony wchodzi w gry sieciowe i to ze sporym impetem. Dziewięć nowych sportowych tytułów EA (z czego ze cztery będą traktowały o dyscyplinach, które kogokolwiek w Europie interesują) będzie miało tryb sieciowy tylko na PS2, a to i tak tylko początek listy gier, które będą go obsługiwały.
Istotną zapowiedzią jest informacja na temat dwóch supergorących exclusive'ów. Mowa tu o następnym GTA oraz trzecim emgieesie. Nie wyobrażam sobie lepszych gier i tutaj Sony wyraźnie zarządziło.
Podsumowując: Sony robi dobre ruchy. Pomysł wejścia na rynek handheldów jest dobry i najbardziej utraci na tym Nintendo a zupełną porażkę zwiastuję Nokii. PSP zabije N-Gage'a. Zapewne będzie od niego tańszy, a od GBA - lepszy. Jeżeli jeszcze ceny softu zostaną ustalone na odpowiednim poziomie to PSP może zostać królem segmentu już gdzieś w 2006

HALO 2

- **Developer:** Bungie
- **Platforma:** Xbox
- **Termin:** 2004



Największe emocje wśród konsolowej i nie tylko braci budziło Halo 2. Jednocześnie była to jedyna gra, na obejrzenie której miała ochotę porównywalna liczba osób do tej, jaka zbierała się do sali z prezentacją Half-Life'a 2.

Zaprezentowano nam cały pierwszy poziom rozgrywający się na ufortyfikowanych i przygotowanych do walki z obcymi ulicach Mombasy. W dodatku wyglądało na to, że prezentacja jest z gry i przedstawiała dokładnie to, co będzie się działo, kiedy jako Master Chief podejmiemy drugą próbę zmasakrowania Covenantów. Zaczyna się na pokładzie statku desantowego, który zrzuca MC'a wraz z grupką marines do strefy okupacyjnej, gdzie właśnie toczy się bój ludzi z całą resztą. Jak na Halo przystało od razu trafiamy w sam środek wydarzeń. Witają nas wybuchy oraz krótkie krzyki żołnierzy oraz ich podpowiedzi gdzie mamy iść i co robić. Master Chief jest wyposażony w zmodyfikowany karabin z pierwszej części - teraz ma on celownik optyczny i nieco wolniej strzela. Szybko zresztą się o tym przekonujemy. Kilkoma celnymi strzałami załatwieni zostają biegający po położonym niżej poziomie Gruntsi. Wiecie - te małe, pocieszne istotki z jedynki. Po demonstracji rzutu granatem Master Chief wskakuje za spust stacjonarnego karabinu maszynowego i rozwala w drobny mak kilku kolejnych obcych, po czym od pobliskiego marinesa dostaje pistolet maszynowy i z dwoma w garści skacze z podwyższenia, na którym umocnili się ludzie i zaczyna pruć do zebranych na ulicy obcych. Akcja z dwoma spluwami każdorazowo wywoływała spory aplauz publiczności. Coś mi mówi, że mając dwie spluwy Master nie będzie mógł ciskać granatami, ale mając taką siłę w rękach nie ma co narzekać. A byłbym zapomniał - jeszcze wcześniej wielka budowla obcych, ze znajdującym się na niej gigantycznym działem, zostaje zniszczona w szybkim nalocie ludzkich bombowców. Po chwili na plan wjeżdżają dwa Warthogi - Master wskakuje do jednego z nich i - uwaga - wsiada na tył i chwyta za zamocowanego tam gauss guna (potężna magnetyczna spluwa wystrzeliwująca metalowe pociski z bardzo dużą szybkością; wolno się przeładowuje). Po przejechaniu paru kolejnych Gruntów na arenę wlatuje kilka Ghostów, które rozwalają się po celnych strzałach, jest też Phantom. Po chwili na Warthoga wskakuje potężny obcy i wysadza kierowcę jeepa. Master także opuszcza pokład pojazdu, combosem kolbą wykańcza obcego i wskakuje na przelatującego obok Ghosta, wywala kierowcę i wskakuje na jego miejsce. Po kilku chwilach jesteśmy jeszcze świadkami ucieczki przed wielkim pojazdem, który zostaje rozwalony w zaskryptowanej sekwencji. Film kończył się w chwili, kiedy Master Chief zostaje otoczony przez spadające z nieba, wbijające się w ziemię kapsuły, z których wyłażą Elite'y i odpalają swoje miecze. Jest ich całkiem sporo, ale dla Chiefa to pestka, wyciąga zza pazuchy coś, co wygląda jak granat plazmowy, wykonuje efektowny skok i...
Prezentacja nowego Halo zakończona.
W tym krótkim filmiku autorzy odnieśli się do kilku istotnych uwag graczy. Po pierwsze - możliwość wskakiwania na tył Warthoga i pozostawienie kierowania pojazdem marinesom. Oczywiście tracimy wtedy możliwość sterowania pojazdem, ale za to pojawia się to, na co wszyscy czekali - tryb walenia do wszystkiego co się rusza z zamontowanego z tyłu oręża. Jak sądzę, wyposażenie Warthogów będzie się zmieniało i zasiądziemy za spustem zarówno gauss guna, vulcana jak też jakiejś wyrzutni rakiet. Utrata kontroli nad Warthogiem ma co prawda minus - gra zmieni się wtedy w shooterka na szynach, ale na pewno będzie możliwość przejęcia kontroli nad jeepem, a być może da się nawet zasugerować kumplowi za kółkiem, gdzie ma jechać.
Druga rzecz to nowe opcje w czasie walki. Zapowiadane combo kolbą karabinu to fajna rzecz, chociaż podobało mi się to, że po zakradnięciu się za przeciwnika można było powalić go jednym ciosem. Combo przyda się zapewne przy szarży na jakiegoś trudniejszego oponenta zwróconego w naszą stronę. Fajnym pomysłem jest też danie graczowi dwóch broni strzeleckich - to zawsze wszystkich jara, ale pozostaje problem granatów, o którym wspominałem wcześniej. Z drugiej strony potrzebne są szybkostrzelne bronie. Szczególnie, że szybkostrzelność karabinu podstawowego została znacznie obniżona.
Ponadto po necie chodzą plotki na temat miotacza ognia oraz miecza Covenantów - dwóch broni, którymi Master Chief będzie się ponoć posługiwał.
Trzecia innowacja to przechwytywanie pojazdów. Ten obosieczny aspekt gry został pokazany w całej krasie - najpierw obcy wskoczył na maskę Warthoga i zabił kierowcę, a zaraz potem to samo z Ghostem zrobił Master Chief. Taka „kradzież" będzie wymagała dobrego refleksu, ale może okazać się naprawdę potężną bronią. W dodatku pojazdy mają być teraz podatne na zniszczenia, co może okazać się niezwykle przydatną sprawą. Trafienie Warthoga w zbiornik z paliwem, albo Ghosta w układ kierowniczy może być niezłym motywem. Tym bardziej, że Master ma karabin z lunetą, więc Bungie z pewnością da mu więcej szans pobawienia się w snajpera. Poza tym trafienie we wrakó stojącego nieopodal samochodu zaowocowało eksplozją, która zmiotła z powierzchni ziemi jednego z zasuwających obok obcego nowego typu.
H2 jak na razie wygląda podobnie to poprzedniej części, z uwzględnieniem tych wszystkich opisanych wcześniej opcji plus detale graficzne, którymi będziemy się zachwycać, kiedy porównamy obydwie grywalne wersje. Fajne są podatne na zniszczenia elementy środowiska, nowi marines odziani w czarne, podobne do tej noszonej przez Master Chiefa, zbroje oraz kilka innych detali. Zapowiada się na to, że Bungie idzie w dobrym kierunku, słucha fanów i wie, w którą stronę chce pociągnąć swoją historię. Sądzę, że to w zupełności wystarczy, żeby zagwarantować grze sukces. [bn]

HOT STUFF

■ THE SLIM SHADY SHOW!

Matki, chowajcie konsole przed dzieciakami! Niebawem na PS1 ukaże się... gra z Eminemem. Z tego, co udało nam się wywnioskować po krótkim trailerze będzie to seria puzzli i mini-gierek, z teledyskami Shady'ego i kawałkami do miksowania. A spodziewaliśmy się platformówki.

■ TENCHU ETERNAL

Activision zapowiedziało, że przeniesie Tenchu na Xboxa. Gra ma nosić tytuł Tenchu Eternal i w jakiś sposób współpracować z Xbox Live! Niestety to wszystko, co do tej pory wiadomo o tej pozycji – nie była obecna na rozległym stanowisku tej firmy. Ale ninja online – to może być coś.

■ DOBRA DWÓJKA...

Dokładnie tak, jak się spodziewaliśmy – oba sequele najlepszych platformówek na PS2 na pierwszy rzut oka prezentują się znakomicie. Jak 2 i Ratchet & Clank: Going Commando są śliczne, rozbudowane, oferują wiele godzin zabawy i z pewnością jeszcze nie raz o nich napiszemy.

■ ...SŁABSZA DWÓJKA

Za to Syphon Filter: Omega Strain oprócz poprawionej grafiki nie oferuje na pierwszy rzut oka zbyt wiele. Natomiast w Rise to Honor z Jetem Li są zdecydowane problemy ze sterowaniem i jeśli nie zostaną usunięte, gra może okazać się niewypałem. A szkoda byłoby takiego tematu!

MGS III SNAKE EATER

- **Developer:** Konami
- **Platforma:** PS2
- **Termin:** 2004

O wstępnych uczuciach towarzyszących oglądaniu długiego trailerka nowego Metala mogę powiedzieć tylko jedno. Po raz pierwszy od czasu, kiedy Snake przeszedł w 3D poczułem, że Hideo Kojima stracił pewność siebie.

Trailer MGS'a puszczony na E3 kilka lat temu, kiedy Japończycy przybywali z pielgrzymkami oglądać nowe wcielenie najlepszej i jedynej wtedy skradanki na świecie. Oklaski wieńczące każdorazowe pojawienie się na ekranie Snake'a, okrzyki podziwu towarzyszące scenie, w której długowłosy twardziel przymocowuje kostkę C4 do pleców patrolującego żołnierza czy cmokanie z zachwytu, kiedy nasz człowiek detonował szereg ładunków powodując reakcję łańcuchową... To były czasy. Podobnie było z dwójką - choć już na nieco mniejsza skalę. A teraz? Niektórzy widzowie z zażenowaniem odwracali głowę, gdy zamaskowany motocyklista odpowiadał Snake'owi, że to chyba nie jest grand theft auto, a potem tłumaczył, że to nie vice city, tylko dżungla.

Pomijając delikatne niezręczności językowe, zupełnie niepotrzebna jest próba porównania znanej wszystkim posiadaczom konsol serii z popularnym Solid Snake'iem do absolutnego rekordzisty ostatniego roku - czyli Grand Theft Auto: Vice City. Po co Kojima odwołuje się do tego tytułu? Już pomijam fakt, że płaszczyzn porównania z punktu widzenia graczy nie ma zbyt wielu. MGS nigdy nie będzie mógł się równać z serią Rockstara, jeżeli chodzi o swobodę poruszania się i wykonywania zadań. Oczywiście MGS ma szanse opowiedzenia ciekawszej historii, ale przy okazji części drugiej Kojima trochę przeszarżował. Już nawet pomijam homoseksualnego wampira obracającego najpierw starszego gościa, a potem opiekującego się jego córką, ale niektórzy gracze, którzy nie czują się zobowiązani Kojimie za cokolwiek po prostu skippują wszystkie dialogi mówiąc, że nie interesuje ich przegadana i przesadnie zakręcona fabułą gry. A to nie jest dobry znak. Nie mówię, że należy stępić fabułę MGS, ale Kojima powinien pójść w nieco innym kierunku.

Drugą oznaką niepewności Kojimy był dla mnie napis, który pojawia się na samym początku filmiku. „Only the Snake is the true hero". To mniej więcej tak, jakby Kojima powiedział: przepraszam za Raidena, to była pomyłka. W sumie racja, ale sam pomysł wprowadzenia drugiej postaci, biorącej udział w wydarzeniach, których głównym bohaterem jest mimo wszystko Snake bardzo mi się podobał. Z uporem maniaka powtarzam, że głównym bohaterem MGS2 był Solid Snake. I co z tego, że przez większą część gry sterowaliśmy Raidenem. Jednocześnie MGS 2 był pierwszą grą, w której nie gramy głównym bohaterem wydarzeń. Moim zdaniem świetny pomysł, ale zawiodło wykonanie. Do Raidena mam tylko jeden zarzut - jego wygląd. Całkowicie położył tę postać.

No dobrze, ale wróćmy do samej prezentacji. W nowej grze Snake jest młodszy. Sceny z gry były przeplatane napisami pojawiającymi się na pokrytych różnokolorowymi plamami plackach kamuflażu. Napisy mówiły o nowej scenerii, nowym okresie (tu pojawiały się daty 1960, 1961, 1962 i 1963, zresztą sprzęt - stara czasza spadochronu i motocykle wyglądały na pochodzące sprzed kilku dekad), powrocie do korzeni i w ogóle nowej grze. Pojawiało się też sporo pacyfek. A więc będzie to kolejna gra z przesłaniem. Może coś związanego z Wietnamem, a ten koleś w grze to Big Boss, który jak mówi jego życiorys swego czasu wsławił się misją w Wietnamie... Jednak w lesie jest trochę za mało bambusa żeby podejrzewać scenerię wietnamską. Jest za to poszlaka wskazująca, że to może być Big Boss - na ulotce rozdawanej na E3 z powiększonych liter układał się napis Big Boss, a poza tym niektórzy doszukali się braku oka widocznego na końcu trailera (Big Boss nie miał jednego oka). Sam nie dojrzałem tego braku - jednego ślepia trochę mu nie widać, ale nie wiem czy to dlatego, że mu się bandana zsunęła, czy po prostu niewyraźnie widać...

Nowa sceneria to las. Bardzo fajny motyw. W końcu Snake wychodzi z zamkniętych pomieszczeń, a raczej - zostaje zrzucony. Na samym początku gry jesteśmy świadkami skoku spadochronowego z dużej wysokości, a Snake ma na twarzy maskę tlenową. Jak zdradził Kojima w niedawno udzielonym wywiadzie - Snake zapewne straci części sprzętu podczas skoku i będzie musiał brnąc przez leśne ostępy kompletując swoje gadżety. Zawsze to jakieś wytłumaczenie, dlaczego po raz kolejny gracze przejmują kontrolę nad superagentem wysłanym na supertajną misję z nożem, latarką i paczką wykałaczek. Wcale nie super.

Kojima powiedział też, że dżungla nie będzie jedynym obszarem, na którym rozgrywać będzie się akcja, a Snake musi dopiero dotrzeć do celu swojej misji. Poza tym Kojima chciał pokazać graczom, że to nigdy nie jest takie proste jak pokazują to wszystkie gry. No niech będzie.

Czy akcja rzeczywiście rozgrywa się w latach sześćdziesiątych? Pewne oznaki wskazują na to, że tak. Snake w filmie strzela z M16, a jego przeciwnicy korzystają z AK-47. W ogóle żołnierze (poruszają się w maskujących mundurach i czarnych maskach na twarzach) nie wyglądają, by mieli szczególnie nowoczesny sprzęt. Ponadto przewija się motyw walki ideologii, ale jest też mowa o walce gadów. Pojawi się także motyw jedzenia - podczas swoich wędrówek po dżungli Snake będzie musiał zaspokajać głód albo polując na zwierzęta (na trailerze są dwie scenki konsumpcji - surowego węża oraz dużej, surowej ryby, w którą Snake wgryza się troszkę brudząc sobie usta).

Z bardziej efektownych akcji widzieliśmy jak Snake wspina się na drzewo, następnie wchodzi na gałąź, zwiesza się z niej na jednym ręku, w drugą bierze pistolet i zdejmuje patrolujących dżunglę kolesi dobrze wymierzonymi strzałami. W tym akurat miejscu należy wspomnieć o tryskającej na wszystkie strony krwi. Trochę jej za wiele - po każdym trafionym strzale z przeciwników tryskają strumienie niczym z zarzynanych prosiaków. Podobny motyw jest przy poderżnięciu gardła przechodzącemu obok żołnierzowi, który nie zauważa doskonale wtapiającego się w tło Snake'a (niemal kopia pamiętnej sceny z Rambo II, kiedy umorusany błotem Sylwek załatwia jednego ruska). Inną ciekawą akcją było pływanie - Snake powolutku przemierza małe jeziorko w jednym ręku trzymając pistolet i strzelając z niego, kiedy chce. Pływanie po powierzchni i strzelanie będzie możliwe. Podobnie jak strzelanie z dołu przez deski pomostu do spacerującego po nim wroga.

Najlepszy z całego trailera, poza naprawdę fajnym środowiskiem, wydał mi się dźwięk. Odgłosy strzelaniny były po prostu rewelacyjne - z różnorodnymi, bardzo czystymi i ostrymi odgłosami wystrzałów. Jednymi z najlepszych, jakie słyszałem. Ponadto jest fajna scena, w której Snake wdaje się w strzelaninę z kilkoma przeciwnikami, po czym rzuca świecę dymną, a następnie wyskakuje zza pnia i używając termowizji rozwala zdezorientowanych przeciwników. Pod koniec filmu jest jeszcze „ujęcie Sephirotha", gdzie półnagi Snake idzie sobie na tle płonącej scenerii. Tyle, że Sephiroth miał miecz, a Snake strzela z M16.

Jedyne zarzuty, jakie mam do filmu to słaba jakość animacji biegnących psów. Wyglądają straszliwie sztucznie - szczególnie na tle dobrze animowanych żołnierzy. Zresztą engine gry został napisany od nowa - ten ma posłużyć także jako fundament dla Metal Gear Solid Online - nowego, zapowiedzianego przez Kojimę projektu.

Drugi problem to brak jakichkolwiek informacji na temat fabuły. O tym, co się dzieje, gdzie się dzieje i jak się dzieje nie było ani słowa. Oczywiście krótkie wspomnienia o walce ideologii, pewne symbole oraz to, że akcja osadzona jest w latach sześćdziesiątych pozwalają przypuszczać, że nasi przeciwnicy będą Rosjanami i chodzi o walkę supermocarstw, ale pewności mieć nie możemy. No i jeszcze jedno - jak to możliwe, żeby akcja gry ze Snake'iem miała miejsce w latach sześćdziesiątych. Przecież ten człowiek miałby dzisiaj pomiędzy sześćdziesiątką albo siedemdziesiątką, a przecież tak dobrze poczynał sobie w Shadow Moses... Pewnie jakaś nowa akcja z klonami, albo w ogóle gramy tu jeszcze jakimś innym gadem. W filmie nie pojawiło się jakiekolwiek nawiązanie do postaci znanych z poprzednich Metal Gearów. Czyżby prequel? Ciężko powiedzieć. Argumentami przeciwko tej teorii jest to, że las w grze nie wygląda jak wietnamska dżungla. Poza tym w trakcie trailera pojawia się mapa Rosji. No i Snake wygląda tak, jak wygląda. Może w grze ma się pojawić tylko jakiś flashback? Napisy w trakcie filmiku głoszą, że tylko Snake jest bohaterem tej gry, ale osobiście skłaniam się ku tej flashbackowej teorii. Pojawia się też inna teoria - dżentelmen przedstawiony w filmie nie jest wcale Solid Snake'iem, tylko kimś innym. W dwójce Solid wspomniał, że nie przepada za używaniem ostrzy i woli używać pięści lub broni strzelającej, natomiast w całym trailerze trójki posługuje się nożem często i sprawnie, a także z dość wyraźną przyjemnością. Czwarty klon? Jeżeli był już ciekły i stały, to wynikałoby, że powinien być też gazowy, ale to by było kiepskie. No i w trailerze pojawiła się informacja o bitwie gadów - może jakaś żmija czy coś w tym stylu? Naprawdę ciężko wyczuć - Kojima zostawił tak niewiele śladów, że znalezienie odpowiedzi na te pytania nie będzie możliwe do czasu ukazania się nowej gry albo dodatkowych informacji o niej.

A gdzie screeny? Zajrzycie na koniec numeru, do Hotshots. [bn]

roku. Z drugiej strony nadejście PSP może doprowadzić do sytuacji, w której znacznie skróci się żywot konsolek przenośnych. Sony i handheldy to raz. Druga sprawa to online - też bardzo ważne - szczególnie w obecnych czasach, kiedy wszyscy globalni wieśniacy chcą się kumplować z tym gościem po drugiej stronie kabla, a nie z Grzesiem, Ashitaką czy Johnem z naprzeciwka. No i trzecia sprawa - gry. W tej chwili nie znam lepszych gier na wyłączność niż MGS i GTA, a do tego dodajmy jeszcze współpracę z EA w zakresie exclusive'ów sieciowych. Nie można zarzucić polityce Sony absolutnie niczego. Ja od siebie dodałbym tylko, że powinni jakoś umotywować Konami do tego, żeby nowe Pro Evo miało opcję gry w sieci i już nie mam pytań.

Microsoft

Microsoft lepiej sobie zaplanował strategię sieciową niż Sony i teraz idzie utartą ścieżką. Chłopaki z firmy Gatesa cały czas próbują przedstawiać Xboxa jako element stylu życia i do tego bardzo modny. PS2 osiągnęło status konsoli, która stoi w każdym domu i powoli staje się jednym z urządzeń równorzędnych wieży czy magnetowidowi. Microsoft wyjeżdża z trzema wzbogacającymi ofertę sieciową atrakcjami - rozszerzenie usługi Xbox Live, Xbox Music Mixer oraz oprogramowanie XSN Sports.

Xbox Live wzbogaci się o dwie opcje - Live Web to strona internetowa, na której znajdować się będą ważne dla korzystających z tej usługi informacje, jak na przykład statystyki i rankingi najlepszych graczy. Live Alerts z kolei to serwis, przy pomocy którego gracze będą mogli otrzymywać ważne wiadomości na swoje palmtopy, pecety z zainstalowanym Messangerem, a także komórki. Wgląd w oba serwisy będzie możliwy z każdego miejsca z dostępem do Internetu.

Xbox Music Mixer ma posłużyć do wprowadzenia konsoli do życia rodzinnego nie tylko w zakresie rozrywki. Empetrójki, zdjęcia cyfrowe i ich miksowanie, robienie sobie w domu

HOT STUFF

■ COUNTERSTRIKE NA X'A

Counterstrike na Xboxa wygląda doskonale, świetnie też gra się przy wykorzystaniu headsetu. Mieliśmy nieco kłopotów ze sterowaniem, ale przecież na padzie wszyscy mają równe szanse. Szkoda, że Live! jest u nas niedostępne – Amerykanie będą mieć kupę radochy!

■ SEGA NO-SHOW...

Zadziwiająco blado wypadła Sega, która tak naprawdę nie pokazała niczego przełomowego. Najciekawszą pozycją na stoisku giganta było Otogi na Xboxa – ninjowska siekanka ze znakomitą grafiką i fantastycznym dźwiękiem kupiona od From Software. Oprócz tego – posucha.

■ NIE TONY, TYLKO TO MY!

T.H.U.G. czyli Tony Hawk's Underground zapowiada się niezwykle. Będzie można biegać po mieście, jeździć samochodami, a nawet do postaci skejtera dokleić swoją twarz! Niestety, nie było grywalnej wersji – musieliśmy zadowolić się krótkim trailerem.

■ TRÓJKA RAREWARE

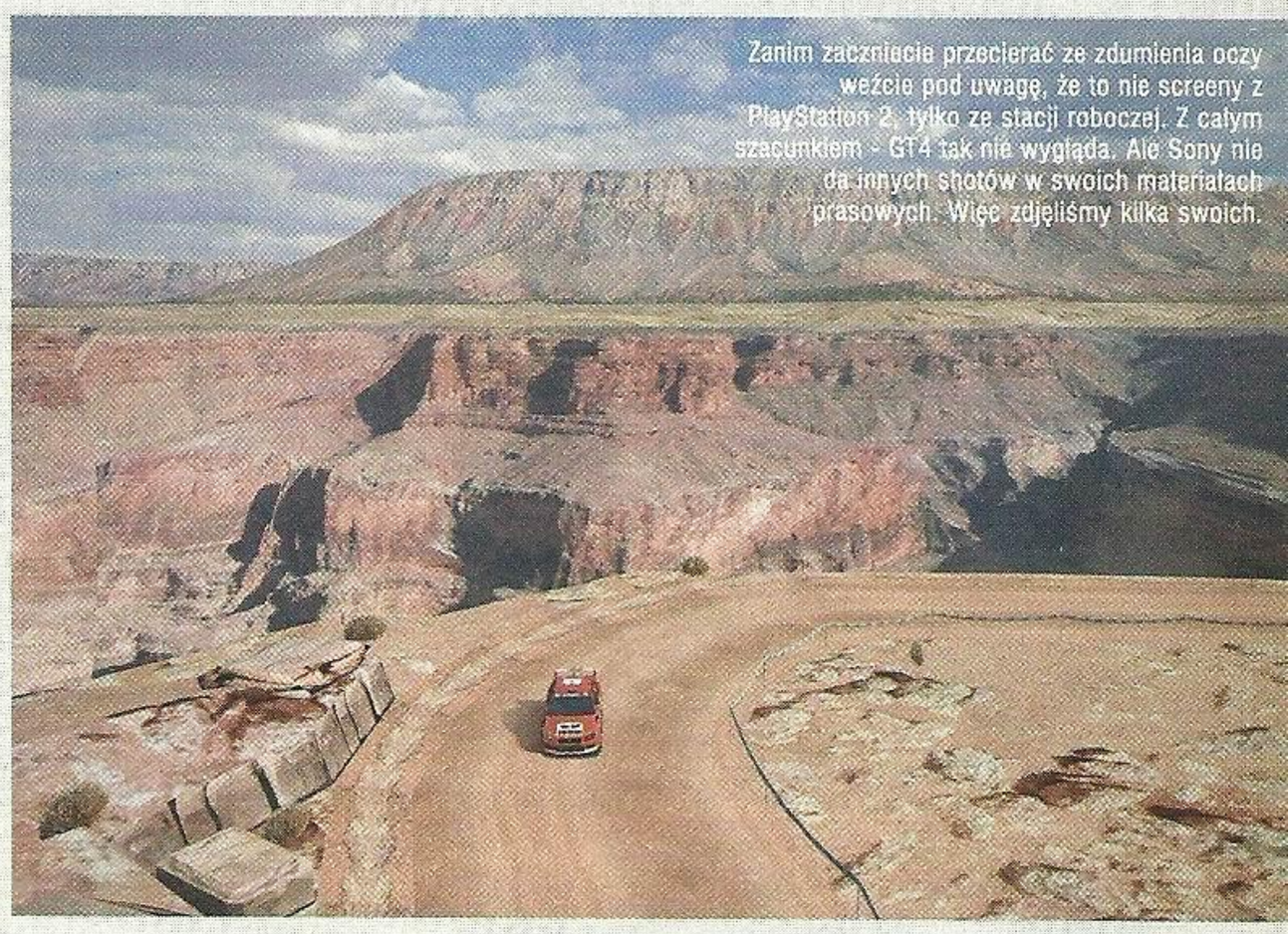
Nowe gry Rare na Xboxa nie zawodzą – zarówno Kameo, jak Conker i świeżo zaprezentowane Grabbed By Ghoulies wyglądają radośnie, kolorowo i zachęcająco. Szkoda, że Rare nie zaprezentowało jeszcze nawet fragmentu z Perfect Dark Zero. Pewnie dopiero za rok...

GRAN TURISMO 4

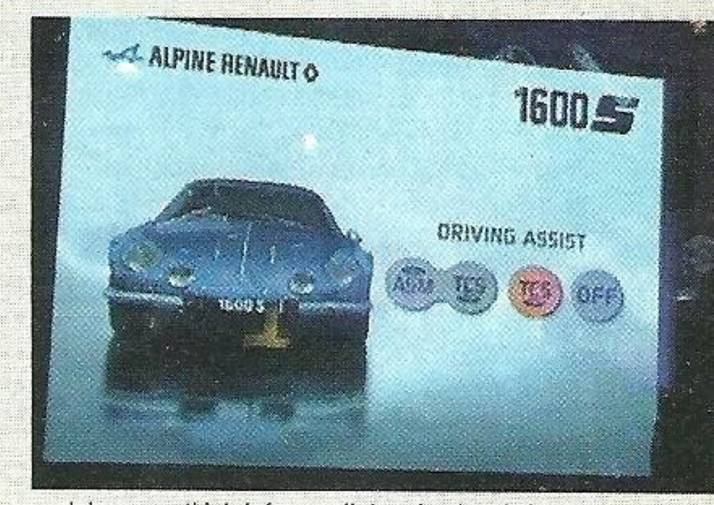
- **Developer:** Polyphony Digital
- **Platforma:** PS2
- **Termin:** 2004

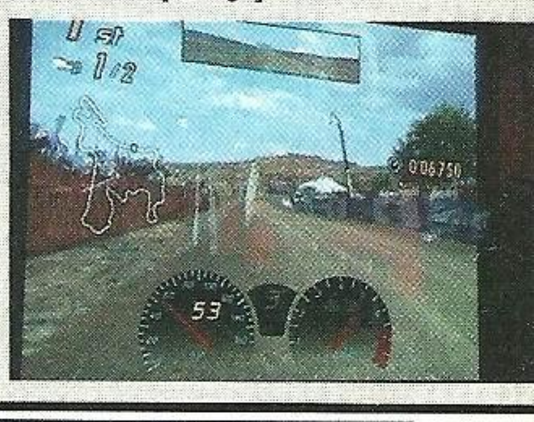
Już wcześniej pojawiały się plotki na temat kolejnej odsłony najlepszej samochodówki na świecie. Woleliśmy poczekać jednak do E3 i osobiście sprawdzić, nad czym pracują mechanicy z Polyphony. Jest sporo informacji, a na E3 mieliśmy okazję sprawdzić jak na trasie sprawuje się, bardzo wczesna jeszcze, wersja gry - tak zwana pre-alpha.

Najlepiej zacząć od tego co powiedział prezes Polyphony i główny producent serii - Kazunori Yamauchi: „GT3 było łatwe, ponieważ to pierwsza gra z serii na PlayStyation 2. GT4 jest o wiele trudniejsze, ponieważ musimy prześcignąć samych siebie, a także przemyśleć całą pracę włożoną w GT3 i ciężko pracować, aby sprawić, żeby GT4 było lepsze niż poprzednia część.".
Jak się odnieść do tego oświadczenia? Nasze zdanie jest takie - Yamauchi tonuje w ten sposób oczekiwania, szczególnie, jeżeli idzie o grafikę kolejnej odsłony GT. Nie oczekujmy wielkiego skoku jakościowego. Oprócz tego PS2 ma przecież konkurencję, już teraz kilka wyścigów na Xboxa prezentuje się lepiej niż GT3, a w przyszłości dystans ten może się jeszcze zwiększyć, bo na przykład Project Gotham Racing 2 na Xboxa wygląda naprawdę niesamowicie.
Polyphony planuje ulepszyć GT4 w kilku ważkich aspektach. Pierwszy to oczywiście grafika, ale tu jak już wspominaliśmy nie ma co liczyć na zbyt wiele. Owszem GT4 już teraz wygląda prześlicznie, ale Polyphony będzie miało problem z przeskoczeniem ograniczeń sprzętowych PS2. Yamauchi mówi: „Nie wycisnęliśmy wszystkiego z PS2. Przebudowaliśmy engine, przemyśleliśmy procedury i tworzymy jeszcze lepiej wyglądającą grę, z czym mam nadzieję się zgadzacie.". I owszem zgadzamy się... Łaskawie, hehe.
Rzeczywiście - trasa Grand Canyon robi ogromne wrażenie, głównie ze względu na rozmach i fotorealistyczne tekstury nieba, skał i gór. Nic w tym dziwnego, skoro tylko w Wielkim Kanionie ekipa Polyphony spędziła dziesięć dni na robieniu zdjęć. Jednak już w bezpośredniej bliskości samochodu GT4 wygląda bardzo podobnie do poprzedniej części, co jednak nie jest zarzutem. Na E3 pokazano także dwie inne trasy - miejską (New York) i tor wyścigowy (Tsukuba). Obie są bardzo ładne, budynki w Nowym Jorku wyglądają świetnie, a wiele miejscówek jest ławo rozpoznawalnych. Tsukuba to klasyczny tor wyścigowy i ciężko tam o przesyt w ilości detali, ale i tak prezentuje się bardzo dobrze. Dają za to po oczach efekty świetlne, na przykład słońce odbijające się od asfaltu. Właśnie, asfalt. Albo GT4 ma bump-mapping na asfalt, albo znakomicie udało im się podrobić ten efekt. Bo jest prześlicznie chropowaty.
Najważniejsze są jednak samochody, a te wyglądają nawet lepiej niż poprzednio, co z pewnością nie było łatwe do osiągnięcia. Wypolerowana na wysoki połysk karoseria, jeszcze więcej detali (gdy jedziemy kabrioletem to widać kierowcę) i wygląd jak z salonu sprzedaży - coś, co znamy, ale już niekoniecznie kochamy. Wiecie, jak jest - producenci nie życzą sobie, żeby ich piękne samochody były niszczone, czy choćby nawet przybrudzone w Gran Turismo, które z czasem zmieniło się w gigantyczny banner reklamowy przemysłu samochodowego. Ale jak to mówią - coś za coś. A tym czymś jest oczywiście ilość licencjonowanych fur, którymi będzie można pojeździć - Yamauchi zapowiada, że będzie ich najwięcej w historii serii, czyli z pewnością ponad pięćset, bo właśnie tyle ich było w GT2. Plotki mówią nawet o tysiącu. Będzie to możliwe dzięki usprawnieniu narzędzi do tworzenia modeli samochodów, które obecnie pozwalają tworzyć dokładniejsze pojazdy przy mniejszym nakładzie pracy. Cieszy również nacisk położony na stare samochody - będzie sporo klasyków i muscle-carów. Marcellus już zaciera łapki na myśl o grzebaniu przy Plymouth Cuda czy Chevrolet Chevelle, a będzie ich zapewne o wiele więcej, bo na E3 pokazano tylko 24 samochody, a więc mniej niż pięć procent tego, co znajdzie się w GT4.
Zmiany objęły również fizykę. Nie wiemy czy uwierzycie, ale fizyka jazdy jest jeszcze lepsza - programiści po raz pierwszy od czasów pierwszego GT wprowadzili poważne zmiany w tym aspekcie gry. Cieszymy się jak dzieci - realizmu nigdy za mało, ale kopara miała dopiero opaść... Za sprawą Logitecha, który przy stanowiskach z demem GT4 zaprezentował nową kierownicę, która wejdzie na rynek wraz z premierą gry. Na pierwszy rzut oka to nic specjalnego, ale okazuje się, że kółko ma pełne 900 stopni obrotu, czyli... Tyle co w prawdziwym samochodzie! Wrażenia są niesamowite - połączenie realizmu GT4 z realistycznym sterowaniem daje w kość - szczególnie, że trzeba się naprawdę mocno nakręcić, aby wejść w zakręt. Po miesiącu grania na tej kierownicy możecie liczyć na spory przyrost masy mięśniowej – już po kilku ciasnych zakrętach zaczynają dziwnie bolec nadgarstki. Do tego dołóżcie jeszcze bardzo mocny i intensywny Force Feedback i mamy symulator... Nie było żadnej konsoli z podłączonym padem (!), nie mogliśmy więc sprawdzić jak GT4 zachowuje się bez kierownicy. Widać Polyphony bardzo zależy na tym, by wszyscy grali przy pomocy kierownicy.
Ostatnim elementem układanki ma być poprawione AI. Choćby w takim aspekcie: przeciwnicy o wiele rzadziej wjeżdżają w kuper samochodu jadącego przed nimi, gdy ten gwałtownie zahamuje.
Tryb, który zastąpi Simulation Mode nosić będzie nazwę GT Universe, ale na razie brakuje jakichkolwiek dokładniejszych informacji. Nie wiadomo ile będzie wyścigów, licencji czy choćby tras. Mamy jednak nadzieję, że szczególnie nad tym ostatnim aspektem Polyphony popracuje. Marzeniem naszym jest zobaczyć wszystkie stare trasy z poprzednich części GT oraz przynajmniej tyle samo nowych... Zobaczymy jak będzie, w końcu do premiery jeszcze bardzo daleko - przynajmniej rok, a Polyphony z pewnością nie podało wszystkich informacji, by nie ułatwiać pracy konkurencji i możemy spodziewać się jeszcze kilku miłych niespodzianek. Gra puszczana była na konkreciarskich telewizorach - LCD i plazmach i wyglądała doskonale.
Następca najlepszych wyścigów na konsolach (od dwóch lat nie powstało przecież nic lepszego!), na razie nie prezentuje się jakoś obłędnie - mniej więcej tak jak poprzednie GT3 tylko już bez takiego zachwytu nad przepiękną grafiką, która trochę już (niestety!) spowszedniała. Kazunori Yamauchi ma rację - nie łatwo jest przeskoczyć nad wysoko zawieszoną poprzeczką, ale w końcu to oni sami tak wysoko ją wywindowali i chyba tylko oni potrafią ją pokonać. Na pewno. A o GT4 więcej usłyszymy zapewne w okolicy Tokyo Game Show, czyli w październiku. **[mc&gh]**



Zanim zaczniecie przecierać ze zdumienia oczy weźcie pod uwagę, że to nie screeny z PlayStation 2, tylko ze stacji roboczej. Z całym szacunkiem - GT4 tak nie wygląda. Ale Sony nie da innych shotów w swoich materiałach prasowych. Więc zdjęliśmy kilka swoich.





karaoke i tak dalej. Da się ponoć wyripować wokale z każdego kawałka. Tylko ja się pytam - po co to komu? Może chcą spopularyzować to, co dzieje się w tej chwili z komórkami i przesyłaniem zdjęć - co prawda większego zastosowania to nie ma, ale przynajmniej jest taki gadżecik. Moim zdaniem nie brzmi to jak coś bardzo wielkiego, ale panowie z Microsoftu uznali, że to rewelacyjny pomysł. I będą za niego wołać prawie czterdzieści zielonych. Świetny pomysł dla wszystkich fanów Idola, ale nie dla mnie. Ostatnia sprawa to XSN Sports - ma ona otworzyć graczom dostęp do rankingów gier (kto w co zarządza), sprawdzić wyniki innych graczy i dostawać informacje o ważniejszych sprawach na komórkę. Podsumowując te wszystkie sprawy muszą przyznać, że ciekawie brzmi tylko ta ostatnia. I nawet nie pytajcie, kiedy trafią do Polski. Dokładnie wtedy jak sprowadzicie sobie zestaw.
Jeśli chodzi o gry, to największym killerem jest oczywiście Halo 2. Spore, ale nieco mniejsze emocje budzi Doom III. W produkcji jest sporo tytułów online'owych, ale wyraźnie widać, że w pojedynku gier sieciowym przewagę osiąga tu Sony.
No właśnie. Porównując propozycje dla graczy wygrywa Sony. Xbox Live zarządza, jeżeli chodzi o szereg usług wokół grania,

HOT STUFF

■ DWÓCH W KARCIE

Mario Kart: Double Dash na GCN ewoluowało – teraz każdy kart ma dwuosobową obsadę. Jedna postać kieruje, druga ciska przedmiotami w oponentów. Gra miała dość trudne sterowanie i co raz ktoś lądował na poboczu. Na szczęście wygląda doskonale.

■ MAX PAYNE 2 I MAFIA

Rockstar reklamował Max Payne 2: The Fall of Max Payne na wielkim billboardzie. Zaciemniony Max obejmował tam kobietę... i to wszystko. Mafia na PS2 wygląda przeciętnie – mamy jednak nadzieję, że zamiast podziwiania słabych tekstur skupimy się na gangsterce.

■ LARA... YOU SUCK...

Nowy Tomb Raider jest słaby. Ma tragiczne sterowanie, niedopracowaną kolizję obiektów, a kamera zacina się w małych pomieszczeniach. Nic dziwnego, że stoisko z Larą świeciło pustkami – rzecz nie do pomyślenia kilka lat temu. Ale trzymamy z całych sił kciuki...

■ RAZIEL... YOU TOO...

Cztery fragmenty z Legacy of Kain: Defiance zaprezentowane przez Eidos rozczarowały nas. Wygląda na to, że z gry zrobiono zwyczajną bijatykę. Wprawdzie występują w niej Raziel i Kain, a całość ma doskonałą grafikę, ale... Cóż, mamy nadzieję, że to się zmieni.

E3 2003 raport część pierwsza

FABLE

- **Developer:** Big Blue Box
- **Platforma:** Xbox
- **Termin:** zima 2003

Od premiery Fable dzieli nas być może już tylko pół roku. Gdyby tym razem na E3 nie została szerokiej publiczności pokazana gra na żywo, należałoby chyba zacząć poważnie niepokoić... Na szczęście, nic takiego nie miało miejsca.

Pierwszy dzień show. Wokół ekranu projektora pokazującego jakiś sztampowy obrazek z kudłatym lykantropem i szarżującym nań herosem zgromadzony pokaźny tłumek widzów. W centrum uwagi On: Piotruś Gaduła, szef Lionhead, boski Peter Molyneux we własnej osobie. Przy nim z joypadem w dłoniach Simon Carter - główny programista Big Blue Box, jeden z ojców Fable. Ponad gwar podekscytowanej publiki wybijają się słowa Petera „…this will be an ingame footage…". Wstrzymujemy oddech…

Po kwadransie, który przeszedł do historii jako „najkrótsze 15 minut w życiu każdego fana Fable" mamy pierwsze wrażenia z grywalnej wersji projektu okrzykniętego jako „najbardziej obiecujący tytuł 2003 roku".

Gra prezentuje się świetnie, choć z perspektywy całego E3 trudno ją uznać za zdecydowanie najpiękniejszą. W baśniowej rzeczywistości Fable największe wrażenie robią: gra świateł, szczegółowość otoczenia i przeróżne animacje świata żywego. Liście na drzewach rzucają skomplikowane cienie na każdy obiekt, roślinki falują na wietrze (podobnie jak ubiór i włosy bohatera), motylki latają, lykantropy skaczą chwacko jak zające, a efekty rzucania czarów są bardzo widowiskowe. Bajka, nomen-omen…

Twórcy gry postawili sobie za cel udowodnić, że cokolwiek mówili o swym projekcie, nie rzucali słów na wiatr. W trakcie pokazu mieliśmy możliwość przyjrzenia się, jak nasza postać zabiera się do wykonania bohaterskiego czynu (nie raz to słyszeliśmy: „…chodzi o to, żeby zostać największym bohaterem wszechczasów…"), składa na forum Gildii Bohaterów przeróżne obietnice („…jeśli dokonacie tego gołymi rękami, tym bardziej zasłyniecie…") i wreszcie posiekawszy w leśnych ostępach bandytów oraz kudłatą maszkarę ratuje grupkę uwięzionych kobiet. Wszystko po to, by ujrzeć, jak napotkany w drodze powrotnej do osady brzdąc faktycznie krzyknie „O! Bohater! Lecę zawiadomić innych!", a zaintrygowane panny w miasteczku zalotnie zagadną. Tak właśnie sława zaczyna przylejać się do prowadzonej przez gracza postaci.

Przedstawili nam zatem programiści reakcje świata na nasze uczynki. Dobrze. Co dalej?

Obserwowaliśmy jak nasz heros krąży po miasteczku. Oto wchodzi do knajpy. W knajpie zaś, jak to w knajpie, leje się piwo i… głośno się wszystkim odbija. Co robi bohater? Wykorzystuje skwapliwie omawianą właśnie przez Petera możliwość nauki podpatrzonych gestów. „Buurrp!" – powiada, wcale głośno. Następnie idzie do pobliskiego sklepu pochwalić się nowo nabytą umiejętnością. Później w podobnym tonie usiłuje konwersować z własną żoną, która wrzeszczy na niego, gdy ten „po queście" wraca do domu…

W ten oto, jak sam zauważył PM, niemądry sposób usiłowali nam twórcy gry zaprezentować niezwykłą możliwość uczenia się gestów i ruchów od wybranych mieszkańców wykreowanego przez nich świata. Pobekiwanie to oczywiście niewybredny żart – uczyć się będzie można przede wszystkim tak istotnych rzeczy jak ciosy (w tym finishery!), czy sposoby podkradania przedmiotów. Przy okazji tej rozbrajającej zabawy dzięki wnioskowaniu i komentarzowi Petera, potwierdziły się kolejne fakty.

Będzie można mieć żonę i dzieci. Będzie można kupować rozmaite rzeczy, w tym domy, a liczba mnoga jest tu celowo użyta. Będzie można zmieniać swój wygląd i przebierać się, robić to, na co się ma ochotę. Być złym, jeśli taka wola i zachowywać się bardzo nieszablonowo.

Obiecywano też graczom „symulowany", żyjący świat - do tego pokaźnych rozmiarów. W omawianym fragmencie rozgrywki nie zabrakło wskazań na te elementy. Po tym, jak bohater wszczął bójkę w knajpie (będąc ubranym w same gatki) i oddalił się, mogliśmy (dzięki specjalnemu trybowi pracy kamery) obserwować przez okna „lokalu", że bitwa trwa nadal - świat Fable żyje swoim rytmem, niezależnie od tego, czy nań patrzymy, czy nie.

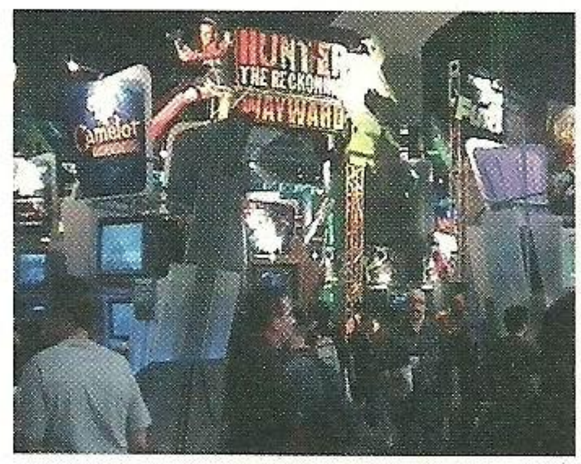
Informacje na temat gry udostępnione za sprawą gorączki E3 nie sprowadzają się na szczęście do potwierdzania obietnic. Jeszcze przed prezentacją na wystawie, światem graczy wstrząsnęły dwa fakty: pojawienie się nowego trailera, po obejrzeniu którego niezorientowani mogli uznać, że Fable to jakiś niesamowicie widowiskowy hack&slash (film pokazuje walkę) i informacja, że dzieło Big Blue Box będzie zawierało… bagatela - tryb kooperacji dla - uwaga - co najmniej dwóch graczy! To bez wątpienia najlepsza rzecz,jaką w tym roku o Fable usłyszeliśmy.

Prezentacja Fable na E3 udowodniła, iż gra, oprócz tego, że piękna, ambitna i nowatorska, jest tworzona przez inteligentnych, nie pozbawionych poczucia humoru profesjonalistów. Na dodatek wykazujących delikatną niechęć w stosunku do schematów panujących na rynku. Chyba tylko kataklizm mógłby pokrzyżować ich plany... [vn]

natomiast Sony dostarcza dokładnie to, co powinno koncentrując się na zabezpieczaniu tytułów (linia Electronic Arts). To znaczący sukces działu marketingowego Sony. Niedługo zobaczymy jak sprawy potoczą się dalej, ale jeżeli Microsoft zacznie bawić się w coraz więcej bzdetów to zakłóci graczom obraz. Z jednej strony - o czym przekonało i cały czas przekonuje się Nintendo - konsola tylko do gier wydaje się nienajlepszym pomysłem. Nie wolno jednak przegiąć w drugą stronę i zrobić z konsoli sprzętu do wszystkiego. Powoli te wszystkie usługi zmieniają Xboxa w peceta. Sam XSN Sports brzmi obiecująco, ale ja bym tu postawił szlaban.

Nintendo

Najsłabsza sprawa. O necie sobie nie poczytacie, bo GameCube ma służyć do grania. Nintendo rozpoczęło od prezentacji liczb, które miały wykazać, że wiedzie im się dobrze. Co jest prawdą w odniesieniu do Advance'a. Ale zestawianie danych i podawanie wyników finansowych całego Nintendo pomaga ukryć fakty dotyczące sprzedaży Kostki. A nawet wypuszczenie The Wind Wakera - uznanego przez wszystkich recenzentów za najlepszą z dotychczasowych Zeld -



STARCRAFT GHOST

Patrząc na Starcraft: Ghost nie da się zaprzeczyć, że pomysł zmiany charakteru gry ze strategii na strzelankę jest trafiony. Co tu dużo mówić, konsola i RTS'y raczej się nie lubią, a już na pewno do siebie nie pasują.

Skoro nie ma co liczyć na powodzenie strategii na konsoli, czemu chociaż nie wykorzystać wyrobionej na elektronicznym rynku marki i nie zrobić dobrego shootera? My jesteśmy jak najbardziej za. Szczególnie po tym, co zostało zaprezentowane na E3.

Bohaterką gry jest Nova, która należy do elitarnej jednostki bojowej i wykonuje dla niej przeróżne zadania ryzykując własnym życiem. Nasza bohaterka działa w świecie znanym pecetowcom z real-time'owej strategii, toteż wielu graczy mających styczność z tym tytułem bez problemu odnajdzie się w świecie Ghosta. Ale tak naprawdę, to testując grę na E3 nie wgłębialiśmy się raczej w historię gry - uwagę zwracała grywalność i charakter zabawy. A tutaj Starcraft: Ghost ma się czym pochwalić. Nie jest to typowy TPP, w którym wystarczy przeć do przodu zasypując otoczenie kilogramami ołowiu i gorącymi promieniami lasera. Nasza pani to niezła sztuka odziana w bojowy pancerz i posługująca się pokaźnym wachlarzem specjalnych umiejętności. Priorytetem dla Novy w czasie wykonywania misji jest pozostać niezauważoną. Przez to Ghost nabiera charakteru rasowej skradanki i jest to niewątpliwy plus tej ciekawej pozycji. Realizacja tego pomysłu przywodzi na myśl Splinter Cell. W lewym – dolnym rogu ekranu znajduje się wskaźnik

„skrytości", który reaguje na głośne zachowanie, bieganie po otwartych przestrzeniach i ogólną pogardę dla „skrytobójczego" działania. Jeśli przekroczy on dopuszczalną normę, Novie spadnie na głowę chmara wrogów, a prawdopodobieństwo schwytania drastycznie

HOT STUFF

■ CO Z TYM NAMCO!?

Namco także nie wyglądało za dobrze. Oprócz SC2 był Time Crisis 3, zajawka nowego Ridge Racera w trailerze i dwie gry z USA oparte na silniku Dead To Rights. Obie na pierwszy rzut oka nieco lepsze niż przeciętne. Ani śladu Tekkena, a tym bardziej SC3.

■ MONSTERY W TECMO

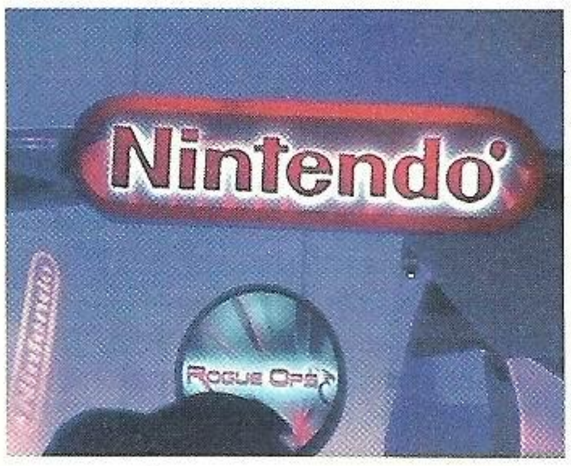
Tecmo prezentowało... Monster Farm, czyli Monster Ranchera 4. Co jakiś czas leciało także intro Ninja Gaiden, efektowne, ale kiedy wreszcie zobaczymy coś z prawdziwej gry? Na szczęście pokazywano również bardzo fajne Fatal Frame 2. Horror fotograficzny?

■ GOTHAM BEZ BATMANA

Niewątpliwie największym konkurentem GT4 w kategorii najładniejszych wyścigów na konsole był Project Gotham Racing 2 na Xboxa. Anty-aliasing i bump-mapping wyzierał z każdego cala prezentowanego grywalnego dema. Posiadacze Xboxa będą zadowoleni.

■ CASTLEVANIA!

Konami pokazało wreszcie Castlevanię na PS2! Zatytułowana Lament of Innocence trójwymiarowa siekanka wygląda doskonale, ma klimat i odpowiedni styl. Scenka z wielkim bossem, którego bohater męczył biczem należy do naszych ulubionych z tegorocznej edycji wystawy.



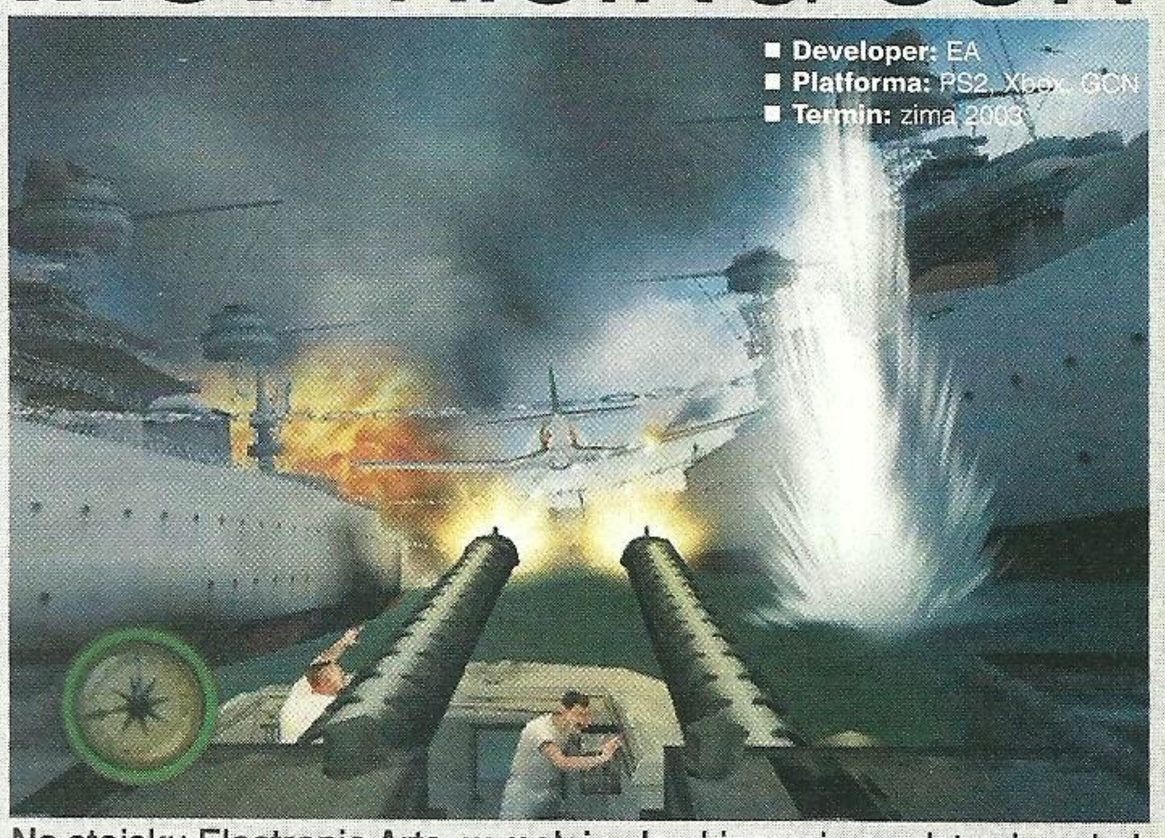
poprawiło wyniki sprzedaży konsoli tylko na moment. A jeżeli ten tytuł nie jest systemsellerem, to ja się nie znam. Nintendo bardzo chce wesprzeć GameCube'a na krzepkim ramieniu małego Advance'a dużo mówiąc o grach wykorzystujących opcję łączenia konsolki z konsolą kabelkiem. Szkoda, że we mnie nie budzi to emocji. Fajnie jest zabierać ze sobą GBA i grać w jakieś sidequesty czy coś w tym stylu, ale podłączenie GBA do GCN tylko pokaże wszystkim, że nie da się w żaden sposób porównać grafiki z handhelda do tej z „prawdziwej" konsoli. Komentarz Nintendo na ogłoszonego przez Sony PlayBoya (tak wiem, że to nie ta nazwa, ale PSP mi się nie podoba, bo za bardzo kojarzy mi się z tym proszkiem, po którym człowiek przypomina sobie że potrafi latać, ale zapomina że tylko w dół) był słaby. Prawdziwy, ale słaby. Prezydent Nintendo - pan Satoru Iwata powiedział, że „W zasadzie kontrolujemy rynek handheldów. Nie ma się czym przejmować". I ma rację. Teraz jeszcze nie ma. Ale już w 2004 będzie miał. A jeszcze bardziej będzie miał, jak baza posiadaczy PlayBoya wejdzie na jakiś sensowny poziom. Ale wtedy będzie trochę późno. Oczywiście Nintendo na pewno jakoś się szykuje, ale ciężko wyczuć jak.
Kolejną fajną rzeczą ma być GameBoy Player - w Stanach ma pojawić się w lipcu, kosztować blisko 50 dolarów i pozwalać grać posiadaczom GameCube'ów w gry z Advance'a i Colora na telewizorze. To jest dla mnie czysta porażka. To tak samo jak z tymi wszystkimi graczami, którzy na PS2 grają w gry z jedynki. To znaczy może inaczej - na takim rynku jak nasz jest to uzasadnione z uwagi na taką, a nie inną sytuację ekonomiczną oraz dostosowane do niej ceny. Ale czy w Stanach wyłączy ktoś Wind Wakera, a potem bez skrzywienia odpali Link's Awakening na TV? Bardzo dobrą grę - fakt, ale jej miejsce jest na ekraniku przenośnej konsolki... Tylko czekam aż Nintendo zorganizuje własne kina, w których będą puszczali posklejane animacje z największych hitów. Z GBC.

Aby jeszcze trochę się pogrążyć, Iwata pożalił się trochę nad współczesnymi grami - w kontekście GTA: VC - pytając o to, jak daleko to zabrnie. Moim zdaniem to już mniej więcej granica, ale z drugiej strony dopiero niedawno dowiedziałem się o Boonga Boonga (więcej o tej kultowej pozycji w następnym numerze).
Według Nintendo jej konsola ma ten potencjał, który jest potrzebny żeby dotrzeć do najszerszej grupy graczy. I tak właśnie jest. Tylko, że oni jej nie kupują. Wolą PS2 lub Xboxa.
Najciekawszą informacją jest to, że firma w końcu tnie koszty opłat za licencję na tworzenie gier na GameCube'a. Rozpoczęła się też inicjatywa Triforce, stworzona we współpracy z Segą i Namco i mającą zdobyć dla firm nowych developerów. Poza tym firma zaczęła mocniejszą współpracę ze Square-Enixem, Konami i Electronic Arts.
Co do samych gier, to mocną sprawą są zapowiedziane jako wykorzystujące motyw współpracy GBA i GCN Simsy (chociaż jeszcze musimy zaczekać żeby przekonać

- **Developer:** Blizzard
- **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
- **Termin:** 2004

wzrośnie. Poza skradaniem się paniusia zna parę sztuczek, których nie powstydziłby się Sam Fisher. Zwisanie z rurek na zgiętych nogach i strzelanie z takiej pozycji ze snajperki z pewnością podgrzeje krew każdego miłośnika podobnych akcji. Podczas skradania przy ścianie można szybko wystawić spluwę za róg i posłać kilka wiązek lasera. Niby wszystko to już było, ale potrafi zrobić pozytywne wrażenie. Poza tym Nova ma coś, czym z pewnością nie może się pochwalić Fisher, ani nawet Snake. I nie mam tu na myśli ogromnych... oczu. W przyszłości lepiej jest być kimś więcej niż zwykłym człowiekiem, ale Nova nie musi się o nic martwic gdyż posiada moce PSI. Na E3 można było przetestować dwie z nich. Najważniejszą jest możliwość wtopienia w otoczenie za pomocą specjalnego kamuflażu. Wszystko wygląda jak akcja rodem z Predatora i do tego jest całkiem przydatna. Co prawda Nova wciąż może zostać dostrzeżona przez wrogie jednostki, ale szanse na to są znacznie mniejsze. Mamy jeszcze „sight", dzięki któremu bohaterka dostrzega rzeczy normalnie niedostępne dla jej wzroku. Dzięki temu idealnie widać użyteczne przedmioty i najbardziej czułe punkty na ciałach oponentów. Oczywiście użycie każdej ze zdolności jest ograniczone wskaźnikiem mocy, co ma na celu wymuszenie na graczu stosowanie różnych taktyk w trakcie zabawy. Jeśli chodzi o sterowanie, to złego słowa na nie powiedzieć nie można. Wszystko jest ładnie rozłożone na padzie i nie ma większych kłopotów z przyzwyczajeniem się do obowiązującego systemu. Fajnym patentem jest naturalne zachowanie Novy, w zależności od tego, gdzie się znajduje. Na przykład podbiegając do jakiegoś podwyższenia Nova sama tam wskoczy bez konieczności wciskania jakichkolwiek przycisków. Tego typu rozwiązanie sprawdza się również w przypadku innych elementów scenografii i nadaje rozgrywce dynamiki.
Zła wiadomość jest taka, że dopiero w 2004 roku... [qr]

MOH RISING SUN



- **Developer:** EA
- **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
- **Termin:** zima 2003

Na stoisku Electronic Arts, w małej salce kinowej przedstawiany był pierwszy poziom z nowej części serii Medal of Honor. Cały poziom był grywalny i przedstawiał misję rozgrywającą się w Pearl Harbor, feralnego dla amerykańskiej marynarki 7 grudnia 1941. Tak, tego dnia, w którym Japończycy postanowili zapisać kilka kart w pustawej historii USA.

Ładnie wyrenderowany filmik pokazywany na telebimie EA był intrem. Samo wprowadzenie do misji odbywa się już na silniku gry. Akcja rozpoczyna się, kiedy nasz człowiek leży na koi i ogląda sobie zdjęcia zawieszone na ścianie. Po chwili pierwsza bomba rozrywa się na pokładzie okrętu - nasz bohater nie wie, co jest grane. I jest w tej kwestii osamotniony, ponieważ Hollywood wyedukował nas przy użyciu Bena „I'm still Benny from the Block" Afflecka i Josha Hartnetta w długaśnym i nudnym „Pearl Harbor".
Koleś obsługujący konsolę był jednocześnie autorem gry, więc wiedział, o co chodzi. Zaraz po wyskoczeniu z koi zaczął biec przed siebie. Co jakiś czas coś wybuchało, marynarze dookoła krzyczeli, ginęli albo jedno i drugie. Wąskie, klaustrofobiczne pokoiki, harmider towarzyszący nalotowi i cały zgiełk dookoła wywołały u mnie chęć jak najszybszego opuszczenia bombardowanego okrętu, nawet pomimo tego, że to nie ja byłem przy padzie. W pewnym momencie koleś dobiegł do miejsca, które zagradzały płomienie. Przy użyciu znalezionej opodal gaśnicy stłumił je i poleciał dalej. Właściwie dopiero po podniesieniu gaśnicy mogliśmy ujrzeć jakieś wskaźniki oraz trzymany przez gościa przedmiot - gry fpp wyglądają dziwnie, kiedy na dole ekranu nie dynda jakaś lufa czy chociaż ostrze. Motyw z gaśnicą był zresztą dosyć fajny. Dwa zgaszenia później i po uratowaniu jakiegoś otoczonego płomieniami nieszczęśnika wreszcie koleś dobiegł do wyjścia na pokład. Po drodze pożar i wybuchy pożarły jeszcze kilka ofiar - w tym jedną tuż przy samym włazie. A jeszcze wcześniej gaśnicę wyrwał naszemu bohaterowi jakiś kolo i sam zajął się walką z rozszalałym żywiołem. To też coś nowego. No i naturalnie przy samym wyjściu, na schodkach prowadzących na pokład, zmasakrowany serią z przelatującego samolotu został inny ziomek, który dołączył do naszego bohatera kilka chwil wcześniej.
Po wyjściu na pokład zaczyna się inna gra. Jesteśmy świadkami tego, jak trafiony serią z ciężkiego karabinu maszynowego samolot roztrzaskuje się na pokładzie i sunie po nim w naszą stronę, aż wreszcie zatrzymując się blisko... O wiele za blisko jak na dobre samopoczucie kogoś, kto nie planuje zespolić się z masą rozgrzanego metalu. Po chwili jakiś koleś wręczył bohaterowi karabin, ale po oddaniu kilku strzałów sterowana przez gościa z tyłu sali postać wbiegła po kilku schodkach na podwyższenie, gdzie obsługujący ciężki karabin maszynowy marynarz został właśnie skoszony serią i sama za niego złapała. I zaczął się celowniczek. Dosłownie całe niebo w grze usiane jest wrogimi samolotami. Pozostaje jedynie non stop w nie naparzać. Na brak akcji nie można narzekać. Nie wiem czy była to tylko scena ze skryptowanymi sekwencjami lotu czy nie, ale wrogów jest całe mnóstwo i dosłownie nie wiadomo, w którą stronę się odwracać. Po kilku chwilach walki z niezliczoną ilością wrażych samolotów silna eksplozja rzuciła naszego bohatera do wody. A w wodzie podczas nalotu Japończyków na Pearl Harbor, jak to w wodzie podczas nalotu Japończyków na Pearl Harbor. Wbijające się w taflę pociski zostawiające białe smugi.. Pływają ciała kolegów. Po kilku ruchach ramion nasz kolo wypływa na powierzchnię i wbija się na pokład łodzi motorowej z zamontowanym działkiem przeciwlotniczym. I zaczyna się shooterek na szynach. Łódka płynie sobie pomiędzy bezlitośnie ostrzeliwanymi i bombardowanymi amerykańskimi okrętami, a my równie bezlitośnie naparzamy do nadlatujących zewsząd Japs'ów. Amunicja - podobnie jak w wypadku karabinu zamontowanego na okręcie - jest nielimitowana. Samoloty przelatują z lewa na prawo, z góry na dół, z jednego krańca ekranu na drugi i tak dalej. Połapać się w tym ciężko. W pewnym momencie łódź wpływa w gęstą zawiesinę dymu z solidnie trafionego okrętu i strzelać można tylko na wyczucie. Po pewnym czasie, przy krzykach zawodu i niedowierzania, łamie się i tonie macierzysty okręt załogi naszej łodzi. Chwilę potem misja się kończy, a oficer stojący na pokładzie startuje z gadką, żeby wszyscy dobrze się przypatrzyli wszystkim tym zniszczeniom, bowiem nikt kto, nie jest tego świadkiem, nie będzie naprawdę wiedział czym był nalot Japończyków na Pearl Harbor.
No tak. Możemy sobie odpuścić pełne patosu słowa. Najważniejsze są technikalia. Animacja podczas całej akcji zwolniła raz czy dwa - głównie w momencie przepływania przez zasłonę dymną. Trafiane samoloty najpierw zapalały się i rozciągały za sobą warkocz dymu, a dopiero po kilku dalszych strzałach zamieniały się w kulę ognia. Trudno rozwodzić się nad dźwiękiem - ta kakofonia, która wydobywała się z głośników może zostać nazwana tylko adekwatną. Gotowa gra ma się ukazać przed gwiazdką. Może być ciekawie, pod warunkiem jednak, że pokonanie pozostałych poziomów nie będzie trwało dziesięć minut i że nie wszystkie będą celowniczkami na szynach. Co jakiś czas takie urozmaicenie jest dobre, ale Medal of Honor to przede wszystkim fpp i niech nim pozostanie. [bn]

HOT STUFF

■ BOND. JAMES BOND.

Nowy Bond - firmowane przez Electronic Arts Everything or Nothing - odchodzi od fpp na rzecz kamery umiejscowionej za plecami bohatera. Niezły arsenał, gadżety, laski i fury – wszystko jak trzeba, w odpowiedniej oprawie. Tylko sterowanie i kamera, hmmm...

■ POWRÓT KRÓLA

Zagraliśmy też w Lord Of The Rings: Return Of The King, i to w tryb kooperacji. Aragorn i Gimli dzielnie stawali przeciw hordzie (setkom!) orków. Ładne, ale prawie nic nie było widać – tylu przeciwników... Dodatkowo skukaliśmy 3 minuty fragmentów z filmu!

■ PONOWNIE CAPCOM

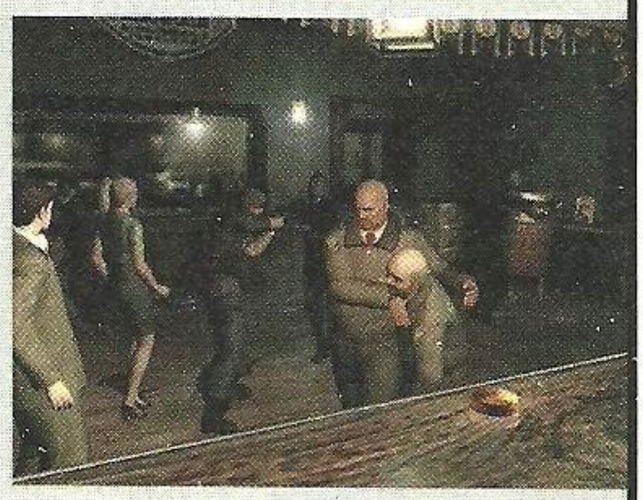
PNo3 Capcomu na GameCube po 10 minutach spędzonych z grą wypadło nędznie. Sterowanie woła o pomstę do nieba, a każda plansza jest podobna. Może dalej jest lepiej? Podobnie oziębliśmy przy Dino Crisis 3 na Xboxa. Za to Vievtiful Joe jest bardzo fajny!

■ KLAWIATURKA, PANIE?

Nadciągają klawiatury do PlayStation 2. Sony, Logitech i Ascii niebawem zaproponują swoje urządzenia. Nam najbardziej przypadła do gustu ta Logitecha – jest malutka (pozbawiono ją klawiatury numerycznej), ale bardzo gustowna i porządna.

Na stoisku Capcomu śmiałkowie mogli pobawić się trochę ambitnym projektem na czterech zsieciowanych konsolkach. Mówię ambitnym, bo coś mi się wydaje, że ta część najpopularniejszej horrorowatej serii na konsole nie przyniesie im zbyt wiele kasy.

- **Developer:** Capcom
- **Platforma:** PS2
- **Termin:** zima 2003



RESIDENT EVIL OUTBREAK

Seria REI od zawsze kojarzyła się ze straszeniem w samotności. Chodzi sobie człowiek po wielkim domu szukając tej przeklętej drugiej połówki zielonego herbu do osadzenia na kominku, żeby zjechała drabina w palenisku i wie, że jedyne osoby, które spotka mają zaskakująco mało do powiedzenia, dosyć sztywne ruchy i nietypowe gusta kulinarne. I to jest w porządku. Czy więc świadomość, że razem z nami po tym wielkim domu krążą jeszcze trzy inne postacie nie da nam zbyt wiele komfortu psychicznego? W Residencie trzeba było się liczyć z każdą zieloną roślinką i każdym pociskiem w magazynku. W żadnej innej grze tyle się nie namachałem zmieniając broń z pistoletu na nóż do dobijania powalonych przeciwników oszczędzając na tym procesie zaledwie jedną, dwie kule, a ryzykując ugryzieniem przez przedwcześnie wstającego zombiaka...

Druga przyczyna, dla której sądzę, że Capcom nie zbije kokosów to charakter zabawy. Sieciowe gry zwykle oferują całe mnóstwo nowych terenów, przedmiotów i przeciwników do pokonania - i to właśnie te elementy stanowią o tym, że gracze chcą wracać do zabawy następnego dnia, kolejnego i jeszcze następnego. A świat Residenta nie jest zbudowany na tych samych podstawach. Oczywiście można tu dorzucić dodatkowe klocki, ale charakter świata Residenta niespecjalnie na to pozwala - nawet pomimo tego, że seria RE liczy już całkiem sporo części, to jednak bestiariusz i arsenał są mocno ograniczone. Poza tym wszystkie te wielkie lokacje z sieciowych rpg-ów polegają na wrzucaniu mało dopracowanych terenów i pozwalaniu bohaterom wpadać na losowo pojawiających się wrogów. W Residencie nie ma tradycji losowania starć, poza tym wszystkie pomieszczenia i miejscówki są starannie przygotowane przez grafików. No i Resident jest, w swej odartej z zombiakowej skóry istocie, przygodówką. A to nie jest gatunek gier, który zrobił w świecie rozgrywek online furorę.

Wróćmy jednak do stoiska z Outbreakiem. Zaczęło się od zrestartowania wszystkich konsol przez obsługę stoiska. Wraz z jednym przedstawicielem rasy żółtej oraz dwoma rasy białej stanęliśmy przed padami i poczekaliśmy dłuższą chwilę na załadowanie samej gry. Potem nastąpił wybór postaci. Trochę tu przysnąłem skacząc sobie po innych postaciach i okazało się, że dobrze posługujący się pistoletami i inną bronią strzelecką klon Leona został już zajęty. Zdecydowałem się na silnego, starszego oficera - dobrze radzącego sobie w walce bronią białą Duncana. Po wyborze postaci rozpoczynało się właściwe intro. Bardzo ładnie wyrenderowana sekwencja pokazująca walkę oddziału Hunka z Birkinem oraz przedstawiająca szczurki, które jak wiemy przyczyniły się do rozprzestrzenienia wirusa. Moim zdaniem jeden z ładniejszych filmików z tegorocznego E3. Po intrze akcja przenosi się do wnętrza baru, w którym przebywała całą czwórka postaci naszej grającej ekipy. Oczywiście moment, w którym dołączaliśmy do gry zależał od tego jak szybko wybrało się postać. Jako, że ja najdłużej nie mogłem się zdecydować - dołączyłem ostatni. W barze było już kilka postaci i nie do końca byłem pewny, kto jest zombiakiem, a kto nie. Okazało się, że mojemu Duncanowi towarzyszy jakiś koleś, który niebawem przemieni się w zombiaka. W tym samym czasie moi sieciowi partnerzy miotali się po wnętrzu lokalu, co jakiś czas wchodząc w jakieś drzwi tylko po to, aby po chwili wrócić. Taki slapstickowy motyw ze starych komedii. Ponieważ do baru wtargnęło już kilka zombiaków postanowiłem dołączyć do walki, więc wszedłem do ekranu opcji, wyposażyłem się w spluwę i... Szybko chwyciłem towarzysza pod ramię. No tak. Człowiek trochę zapomniał, co jest grane. Jeden z obsługujących stoisko gostków powiedział, że nie muszę go prowadzić, ale postanowiłem, że nie dam gościowi satysfakcji i zrobiłem minę osoby, która bardzo przejmuje się losem swego wirtualnego npc-a i mam właśnie zamiar go odprowadzić, gdzieś. Nie wiem gdzie, bo wszystko było po japońsku. Zresztą chwilę potem puściłem kolesia, a na tym skorzystały zombiaki. Nieważne.

Skierowałem swoje kroki do jakiegoś pomieszczenia, potem wróciłem do głównego, jeszcze raz się cofnąłem i po kilku dodatkowych czynnościach, które dla postronnego widza nie pozostawiły wątpliwości, że zupełnie nie wiem, co robię, wydostałem się na zewnątrz. W międzyczasie jeden z graczy został zagoniony w róg przez grupkę zombiaków i powalony na ziemię. Normalnie w Residencie byłoby już po nim, ale w Outbreaku możliwe jest uratowanie takiego kolesia. O czym zresztą poinformował mnie obsługujący stoisko gość. Było ich za dużo na wystrzelanie, więc wbiłem się w sam środek kreatur otaczających mego powalonego towarzysza (który zresztą z wyrzutem przyglądał mi się znad swojego pada) i za cenę jednego ugryzienia przewróciłem kilka, a resztę odepchnąłem. Potem jeszcze tylko podniosłem kumpla z ziemi i szybko pospieszyłem do drzwi wyjściowych. Wystarczająco szybko, żeby nie zostać osaczonym przez podnoszące się zombiaki, ale nie dość szybko żeby ominął mnie widok jak ledwo powłóczącego kulasami frajera ponownie dopadły te same zombiaki i zabiły go. Nic tak nie poprawia samopoczucia jak świadomość wysiłku, który poszedł na marne. W sąsiednim pomieszczeniu zombiaków było kilka, ale znowu miałem kłopot z rozpoznaniem, kto jest kto. Ponadto słabo spisywał się system autolockowania na celu. W rezultacie wystrzeliłem kilka kul w przestrzeń, a po chwili dopadł mnie uśpiony zombiak i mój Duncan zaczął wykazywać oznaki ostrego wyczerpania. Nawet wskazana mi usłużnie przez strzegącego mnie opiekuna z Capcomu roślinka niewiele mi dała. A raczej dała mi wiele, ale co się poratowałem to straciłem za najbliższym zakrętem dzięki ugryzieniu kolejnego zgniłka. Po chwili znalazłem kij od szczotki oraz jakiś kluczyk, wyszedłem z pokoju i nim zdążyłem zamachnąć się kijem padłem na ziemię. Wtedy gostek z Capcomu podszedł do jedynego stojącego jeszcze na nogach członka naszej ekipy i próbował pokierować go do mnie, ale chłopak nie zdążył. W międzyczasie można jeszcze nawoływać kumpli do pospieszenia się. Chętnie bym go posłuchał, ale właśnie nie żyłem. To znaczy w zasadzie dopiero szykowałem się na śmierć. Bo to wygląda tak - bohater nie umiera od razu, tylko przez jakiś czas leży na podłodze. Jeżeli przez tę minutę czy dwie nikt do niego nie podejdzie i go nie podniesie pojawia się napis Game Over. Który zobaczyłem i ja. Podobno ma pojawić się opcja zmiany w zombiaka, ale na razie padnięcie na podłogę oznaczało śmierć. Trzeba zaczekać aż wskaźnik infekcji dojdzie do odpowiedniej wysokości. Ale z tego, co widziałem zabiera to całkiem dużo czasu. Mi nie wystarczyło i zamiast tego umarłem.

Wnioski mam następujące. Grafika jest ładna - na poziomie Residentowym. Przedmiotów i broni jest, nawet jak na krótki czas, jaki spędziłem z grą - sporo. Jest szczotka, jakaś rurka, pistolety i inne. Postacie różnią się między sobą w podobny sposób, w jaki różniły się w dotychczasowych grach - jeden koleś potrafi miksować roślinki, inny dobrze walczy bronią białą i jest bardziej wytrzymały, jest mistrz wytrychów („...you, the master of unlocking..." hehe - mac) i tak dalej. Podsumowując - gra jest ambitna, ale nie wiem na jak długo starczy. Przy pomyślnym wietrze powinno to być kilkanaście godzin. Jak Capcom chce przyciągnąć graczy na dłużej? Nie wiem. Ale gra mi się podobała. W momencie, gdy dla developerów tryb online w grze jest niemal synonimem deathmatcha, nie mam nic przeciwko grze, która postawi na kooperację. [bn]

się jak ten pecetowy bestseller łykną posiadacze konsol).

Z gier ekskluzywnych Nintendo po raz pierwszy od dłuższego czasu nie musi polegać na własnych tytułach. To dobrze. Chłopaki pokazali, że potrafią zdobyć na wyłączność prawdziwych kozaków - Capcom ze swoim Residentem 4 (choć Capcom zrezygnowało z innych gier na wyłączność na GCN, RE4 - wyjdzie tylko na nią) oraz Konami z Twin Snakes. Może ta druga to tylko remake Metal Gear Solida na engine dwójki, ale miło będzie zobaczyć starych znajomych po face - i bodyliftingu. Rozczarował mnie też podciągnięty pod szyld Final Fantasy Crystal Chronicles. Nie podoba mi się. Trochę szkoda, że nie pokazano nic z nowej Zeldy i nowego Metroida. Tak - jest na to za wcześnie, tak - obydwie są w produkcji i tak - nic o nich nie wiadomo. Ale mogli, chociaż je jakoś zajawić krótkimi trailerami, bo Twin Snakes niewiele osób się na E3 interesowało, a grywalna wersja raczej nie przyciągała chętnych. Jeśli zaś chodzi o gry stricte Nintendo, to oprócz pięknego Rebel Strike i superszybkiego F-Zero GX nie było raczej porywających od pierwszego spojrzenia propozycji. Mario Kart, Geist, Pikmin 2, 1080 Avalanche czy Star Fox to na pewno dobre pozycje, ale nie w tej lidze co MGS3, Halo 2, czy czy choćby Zelda. Przjdzie czas na więcej informacji i o nich.

W podsumowaniu pan Iwata wspomniał, że w produkcji już jest następca GameCube'a i że firma nie ma zamiaru oddać strategicznej przewagi swoim oponentom, tak jak to miało miejsce w przeszłości. Nie wiem, o jakiej przewadze mówi tym razem, bo GCN na czoło peletonu poziera zza jego pleców, ale dobrze wiedzieć, że Nintendo pracuje nad nową konsolą. Ale nie wiem czy ogłoszenie tej informacji nie było odrobinę przedwczesne.

Painkillah.. s Polska!

Na koniec nie sposób pominąć miłego polskiego akcentu. Painkiller - gra Adriana Chmielarza i jego zespołu - była prezentowana na kilkunastu stanowiskach i 4 wielkich ekranach plazmowych. Ten shooter FPP (niestety na PC) zgromadził spory tłumek gapiów, testerów i dziennikarzy. Nam też bardzo podobały się trzy zaprezentowane na E3 poziomy, a najprawdopodobniej (na 99%) zaraz po premierze wersji PC Painkiller trafi na Xboxa. Teraz wiecie już, czemu od dwóch miesięcy nie ma Gawęd - po prostu Adrian był potwornie zajęty szykowaniem grywalnej wersji gry na E3.

Za miesiąc druga część relacji - więcej gier, które zrobiły na nas największe wrażenie oraz dane od wydawców. [Banan]

HOT STUFF

■ KOMBAT KONTYNUOWANY

Midway szykuje... Mortal Kombat Online – na PS2 i Xboxa. Nie wiadomo jednak, czy będzie możliwość toczenia potyczek między właścicielami różnych systemów. Będzie także Mortal Kombat Kompilation, ale zupełnie nic nie wiadomo. Najbardziej prawdopodobna jest składanka staruchów.

■ ERPEGI? GDZIE?

Dało się zaobserwować lekki kryzys erpegów. Oprócz Sqare Enix i ich FFX2, nowej Many (ech... jak z PSX...) oraz Drakengard (dawniej Drag-On Dragoon) bodaj tylko Sony prezentowało coś rozsądnego w postaci Arc The Lad: Twilight of Spirits. Najwyraźniej kryzys w Japonii.

■ MIDWAY ŚREDNIO

Na pierwszy rzut oka nie jesteśmy jakoś specjalnie zachwyceni zarówno Espionage, jak i The Suffering firmowanymi przez Midway. Owszem, zapowiadają się solidnie, ale brakuje im czegoś, aby złapać gracza i przytrzymać go przed konsolą. Mamy nadzieję, że to „coś" jednak się pojawi.

■ FF XI W USA!

Sony zdecydowało się wydać w USA Final Fantasy XI, a więc i twardy dysk do PS2. Nie wiemy kiedy i za ile, ale to dobra wiadomość – może i dotrą do Europy. Sama gra jest ciekawa, ale na pewno należy przy niej spędzić więcej niż te kilka minut, które mieliśmy do dyspozycji.

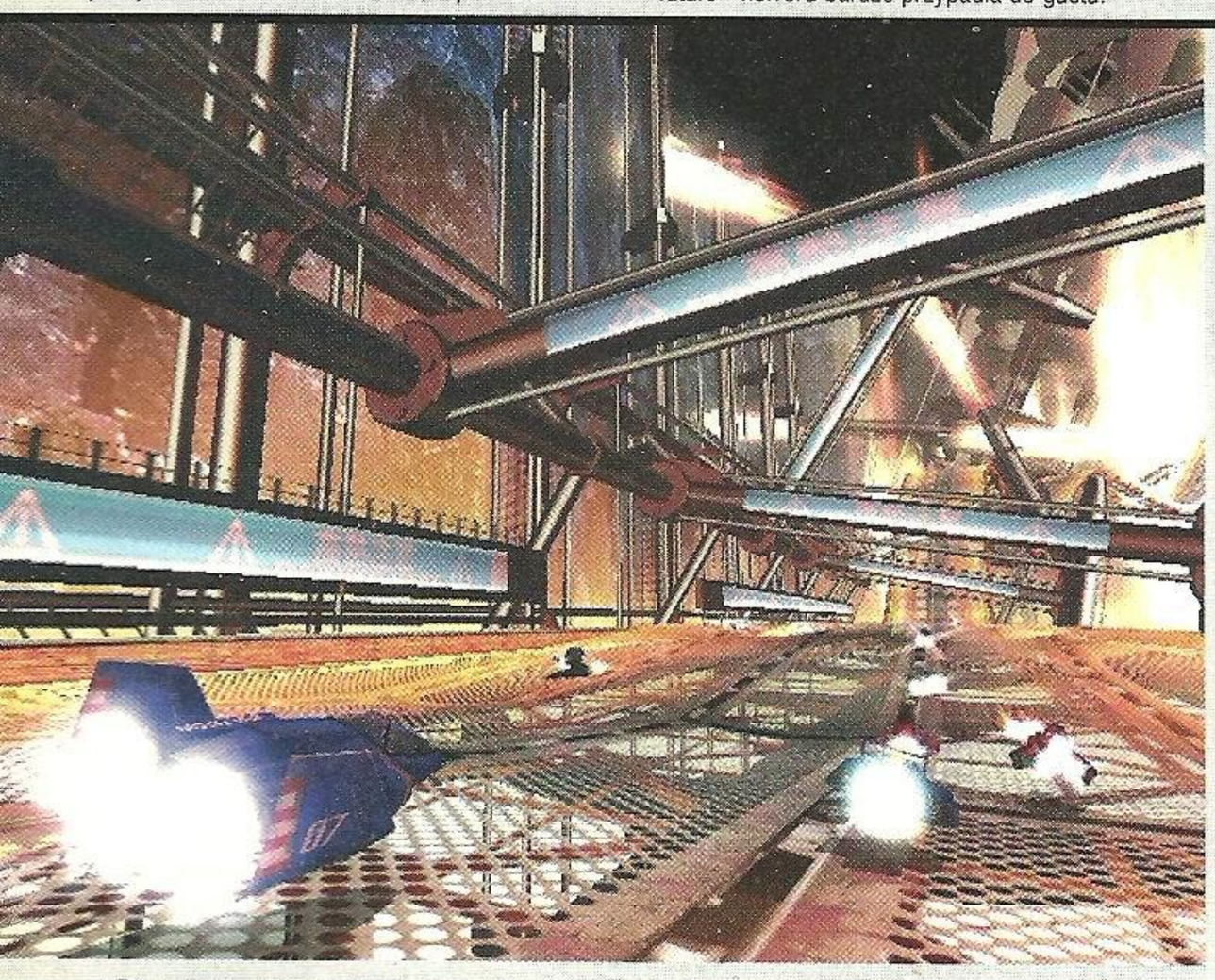
DOOM III

- **Developer:** id soft
- **Platforma:** Xbox
- **Termin:** 2004

Wielu miłośników Xboxa z wypiekami na policzkach czekało na możliwość zagrania w jedną z najokazalszych produkcji na tę tą konsolę. Niestety, jak to zwykle bywa, nadzieje okazały się płonne.

Z wiedzającym przedstawiono wprawdzie rezultaty pracy brygady z id Software, ale tylko w formie filmu. Co mogła ujrzeć osoba wpatrująca się w ekran, na którym śmigało nowe cudo Johna Carmacka?
Przede wszystkim fenomenalną grafikę, która będzie prawdziwym wyzwaniem dla "organów wewnętrznych" Xboxa. O ile na piecyku zawsze można poprawić płynność gry dzięki wrzuceniu dodatkowych kostek pamięci, czy chociażby jakiegoś akceleratora, o tyle taka możliwość w przypadku konsoli nie istnieje. A biorąc pod uwagę przepych wizualny nowego Dooma człowiek zaczyna się zastanawiać, do czego tak naprawdę zdolny jest X. Owszem, prezentacja na filmie wyglądała cacy, ale czy w rzeczywistości wszystko było generowane bez żadnej pomocy stacji roboczych? Jeśli tak, to posiadacze sprzętu Microsoftu już się mogą cieszyć z nadchodzącego megahitu! Całość masakruje gałki oczne bogactwem detali, a grafika w pełnym 3D wygląda niczym najlepszej jakości prerender. Tekstury w wysokiej rozdzielczości, jak na złość wszystkim malkontentom nie chcą się powtarzać i urzekają swym wykonaniem przy akompaniamencie dynamicznego oświetlenia. W końcu metal wygląda jak metal, a ciało jak ciało! Na obrazkach być może prezentuje się to nieco plastikowo, ale w ruchu... poezja. Bo trzeba Wam wiedzieć, iż pomimo tak zaawansowanej technicznie grafiki Doom 3 nie wykazuje tendencji do zwalniania i gubienia klatek. Przynajmniej na filmie. Wszystko porusza się płynnie niczym woda w Wiśle, a naturalna animacja postaci wręcz oszałamia. Najdrobniejsze gesty i ruchy wyglądają realistycznie i z miejsca zamykają usta wszystkim niedowiarkom. Jedno jest pewne, jeśli chodzi o techniczną stronę, to Halo 2 będzie miało twardy orzech do zgryzienia.
Reszta też zdaje się nie odstawać od grafiki. Przede wszystkim, mroczny i mocno zwyrodniały klimat. Pamiętacie połączenie demonicznych elementów z technicznym klimatem w poprzednich odsłonach serii? Teraz będzie jeszcze lepiej! Bazą dla fabuły są oczywiście wydarzenia z niedalekiej przyszłości, kiedy to ludzie bawią się w eksperymenty z innymi wymiarami. Z pokaźnym bagażem doświadczenia nabytym przy konsoli chyba wiemy, że zwykle nie wróży to nic dobrego. Niestety bohater Dooma 3 nie grywał chyba na konsoli i zło bierze go z zaskoczenia. Tak czy inaczej trzeba walczyć i to ze zwyrodniałymi monstrami, których wygląd momentami przyprawia o dreszcze. Design szkarad przywodzi na myśl nie tylko dawne przygody Blazkowicza, ale też filmy z Obcymi, a nawet horrory z zombiakami. Atmosfera jest bardzo mroczna i zagęszcza się z każdą minutą. To czuć nawet po obejrzeniu filmu! Nam taka mieszanka future - horroru bardzo przypadła do gustu.

Z bardziej technicznych aspektów tej produkcji trzeba jeszcze wspomnieć o niezwykle rozległych levelach, które ze względu na ogromną powierzchnię, będą podzielone "loadingami". Zabieg ten jest konieczny z braku wystarczającej ilości pamięci RAM, ale przyczyni się też do ciągłości rozgrywki i wraz z rozwiniętym scenariuszem pozwoli na odbieranie wydarzeń na ekranie jak filmu, w którym to gracz jest głównym bohaterem. Autorzy zapewniali też o nowatorskim algorytmie sztucznej inteligencji zaaplikowanej potworom i nie były to tylko czcze przechwałki. Stwory orientują się w sytuacji dzięki podstawowym zmysłom takim jak wzrok, słuch itp. Koniec z przeciwnikami strzelającymi do ściany, albo blokującymi się w przejściu. Po obejrzeniu prezentacji i zapoznaniu z tonami informacji na temat tego tytułu jesteśmy niemal pewni, że Xbox dostanie kolejnego fpp'a, którego inne konsole mogą mu tylko pozazdrościć. Z niecierpliwością czekamy na pojedynek, jaki rozegra się pomiędzy Doom 3 i Halo 2! **[qr]**



F-ZERO GX

- **Developer:** Sega
- **Platforma:** GameCube
- **Termin:** jesień 2003

WipeOut był szybki? Extreme G3 zakręcony? Taa, jasne. F-Zero łamie zasady i przekracza granice. Gdy tylko gra trafi do sklepów, wszystkie inne tego typu pozycje będą mogły się schować. Już teraz produkcja Segi bije je na głowę przynajmniej w dwóch dziedzinach.

Grafika i prędkość. Prędkość i grafika. Obie urywają głowę w pierwszej klatce animacji i nie pozwalają jej powrócić na miejsce dopóty, dopóki nie wyłączycie konsoli. Ale i z tym możecie mieć problemy, gdyż pęd wyrwie Wam ręce, nogi i inne wystające części ciała. Osiągi pojazdów przyprawiają o niekontrolowane skurcze lewego ucha, a gdy trafi się turbo to ho i hej jest mało. Wyobraźcie sobie sytuację, w której pędzicie z oponentem łeb w łeb. Właśnie wypracowaliście nad nim kilka centymetrów przewagi, gdy on trafił na dopalacz i wystrzelił do przodu, w kilka sekund zyskując jakieś sto metrów. Wy jednak nie rezygnujecie i sprytnie manewrując trafiacie na kolejne "pola przyśpieszające" tworząc swoiste combo oraz odstawiając natręta na bezpieczną odległość... Takie akcje są na porządku dziennym, a że na trasie ściga się do trzydziestu (!) żądnych wygranej typów, to emocji jest niemało. Jedyne, co martwi to standardowy brak rakiet, bomb i innych sprzętów codziennego użytku. Może developer jeszcze to zmieni, ale najprawdopodobniej będziemy skazani tylko na różnego rodzaju dopalacze, tak jak to było w poprzednich częściach.
Trasy w F-Zero zasługują na osobny akapit. To, co się na nich dzieje czasem trudno w ogóle ogarnąć. Jeden z wyścigów rozgrywa się na swego rodzaju okrągłej szynie, która przyciąga nasze pojazdy i nie pozwala im spaść. W rezultacie śmiga się normalnie, do góry nogami, na boku i jak jeszcze dusza zapragnie. Jakby tego było mało, wszystko dzieje się podczas burzy, gdy deszcz zacina równo, a wyładowania atmosferyczne trafiają w tor. Wszystko to dzieje się w niewiarygodnym tempie i robi (dosłownie) piorunujące wrażenie. Każdy stage zaskakuje czymś nowym i na nowo odradza wiarę w geniusz twórców. Na przykład Aeropolis rzuca gracza na ulice wielkiej metropolii przyszłości, gdzie wieżowce ciągną się w nieskończoność. Droga jest zakręcona jak ogon wietnamskiej świni zwisłobrzuchej, a na dodatek prowadzi w dół, co w połączeniu z dynamiką jazdy sprawia wrażenie ciągłego spadania. Jeśli Aeropolis nie przypadnie Wam do gustu, to może zrobi to Porttown, czyli port dla statków kosmicznych umiejscowiony na orbicie. Nie dość, że jazda przypomina kolejkę górską (wspinaczka w górę, by zaraz runąć w dół z niewiarygodnym pędem), to obok dokują latające parowce, a w dole można zaobserwować całą planetę z jej rozświetlonymi miastami!
Jeszcze Wam mało? No to panowie z Amusement Vision przygotowali też coś dla miłośników przyrody. Zwłaszcza, że wykonano ją naprawdę profesjonalnie. Gałęzie powykręcanych drzew zwisają nad trasą przepuszczając przez liście promienie słoneczne. Wygląda to cudownie. Szkoda tylko, że nie ma czasu się tym wspaniałościom przyglądać, bo wyścig jest bardzo dynamiczny. W wersji domowej ma pojawić się dwadzieścia tras.
Grafika jest mocną stroną F-Zero GX. Przyczepić można się do kilku zaledwie rzeczy. Po pierwsze do wyglądu postaci i ich pojazdów. O ile Falcon i Phoenix wyglądają chłodno, to już grubas samurai oraz zielony kosmita nie sprawiają dobrego wrażenia. W konsolowej wersji ma być trzydziestu rajderów (nieprzypadkowo mowa o konsolowej wersji – będzie także automat F-Zero GX!). Jak autorzy poradzili sobie z taką liczbą pojazdów na szczegółowych, dobrze oteksturowanych i wspaniale oświetlonych trasach, że animacja śmiga w 60 klatkach na sekundę? Klasycznie. Obiekty dorysowują się w bliskiej odległości (przynajmniej w obecnym zaawansowaniu produktu), jednak trudno to dostrzec, nie występuje tu bowiem klasyczny pop-up. Podłoże i dalsze otoczenie toru jest cały czas widoczne, jedynie detale takie jak neony, jakieś rurki i inne drobiazgi pojawiają się w obecności gracza. Jest to praktycznie niezauważalne dla grającego, ale już stojąc z boku – można to dostrzec.
Cała reszta to klasa sama w sobie. Smaczki, jak niesamowite efekty świetlne towarzyszące przelotom przez tunele, iskry wydobywające się z dysz ścigaczy czy smakowity efekt "podwójnej rzeczywistości" podczas nagłego przyśpieszenia... To wszystko idealnie komponuje się z mnóstwem drobnych detali i rozmachem tras.
Kilkanaście minut spędzone z F-Zero GX to zbyt mało (zwłaszcza, że zwiedzającym wystawę zaproponowanodwóch pilotów i trzy trasy) na jakieś głębsze stwierdzenia, ale już wiadomo, że jest dobrze. Wyścig jest piękny, dynamiczny, i bez broni (uzasadnione – potrzebne jest pełne skupienie na trasie). Nie było lepszego futuracera na E3. **[kx]**

HOT STUFF

■ FACHOWE Z THQ...

Doskonale za to zapowiadają się dwie pozycje THQ – Sphinx oraz Alter Echo. Te trójwymiarowe przygodówki właśnie mają to „coś". Ciekawe projekty poziomów, niezła grafika i pomysły, po których poznać ambitnych twórców. Więcej o obu tytułach za miesiąc – już gramy.

■ ...I Z VIVENDI

Zatrzymaliśmy się także przy Fallout: Brotherhood Of Steel oraz Baldur's Gate: Dark Alliance 2. Wszystko w porządku – obie gry zapowiadają się doskonale. Choć Fallout wydaje się trudniejszy niż BG:DA, a i grafice trochę brakuje do wspomnianej pozycji. Niemniej jednak – czekamy.

■ LI MU BAI? OBECNY.

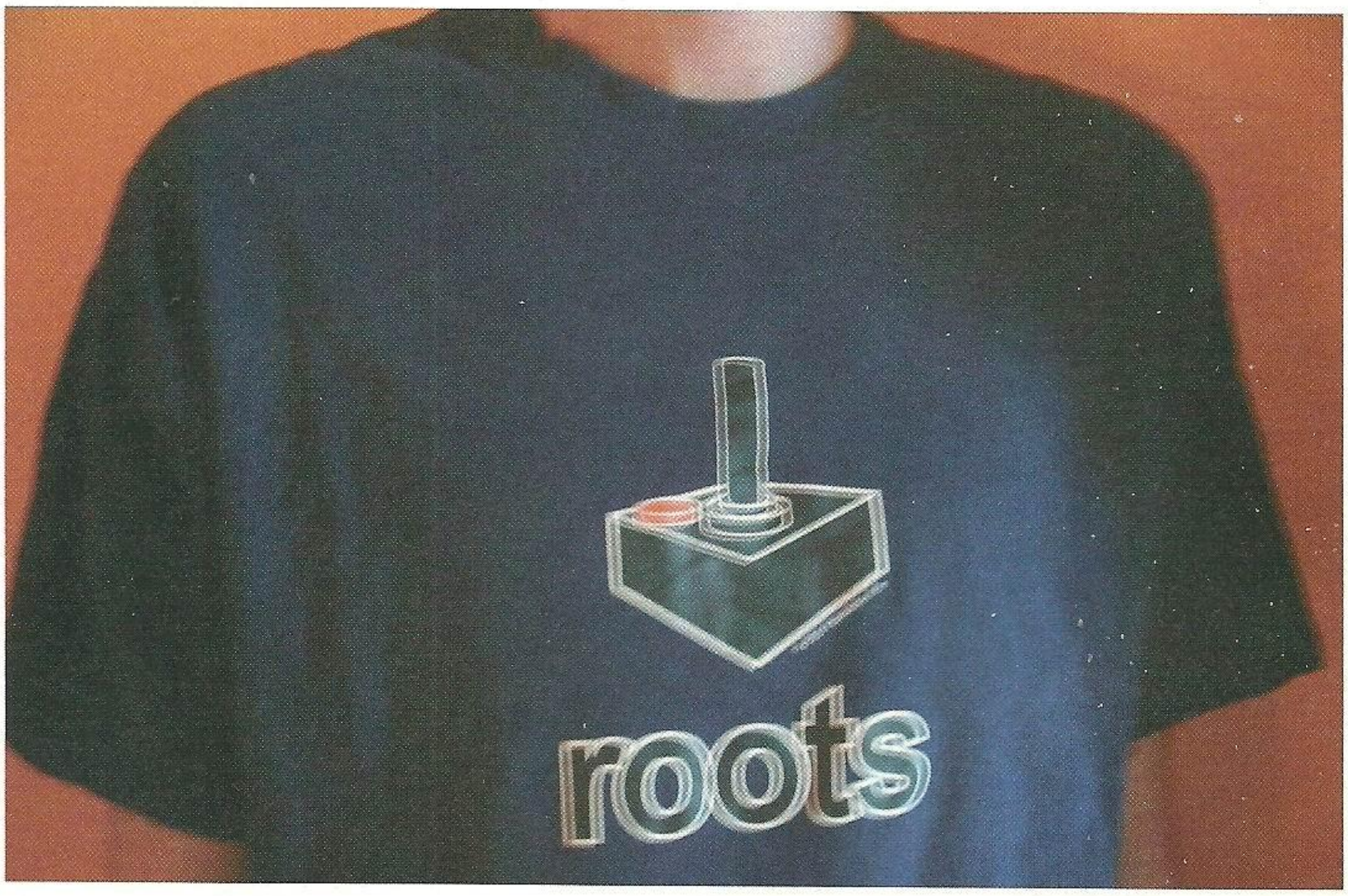
Crouching Tiger, Hidden Dragon raczej nie będzie hitem. W akcji sprawuje się to jak chodzona bijatyka, z nieznacznie rozbudowanym w stosunku do podobnych pozycji systemem walki. Jest trochę latania i fajnych ciosów, ale zajawki nie ma – kolejna rzemieślnicza produkcja.

■ SADDAM KAPUT!

Wspaniale było powrócić na 15 minut do Bagdadu za sprawą Conflict: Desert Storm 2, który w akcji sprawuje się lepiej, niż dobra część pierwsza. Przynajmniej na Xboxie – na PS2 animacja dalej potrafi zwolnić. Jednak wezwanie powietrznego wsparcia było niezwykle przyjemne.

Graczu! Bądź widoczny!

Nie, nie obawiajcie się! Neo+ nie zmienia strategii związanej z zawartością merytoryczną i konsolowa tematyka nadal pozostaje naszym priorytetem. Wbrew temu, co można wywnioskować po zapoznaniu się z tytułem tego artykułu, nie będę dzisiaj rozwodził się nad zasadami bezpiecznego zachowania na ulicy. [txt: Qoora]



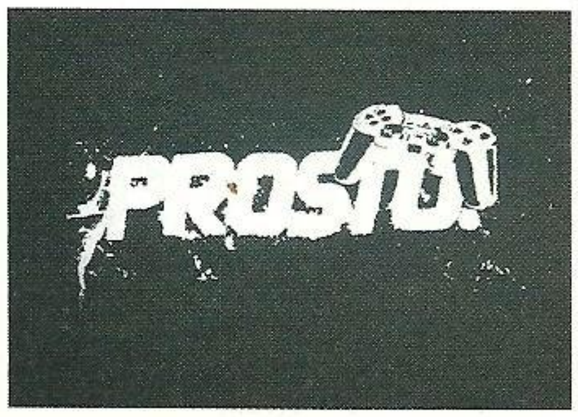
Możecie więc odetchnąć z ulgą i pochować przygotowane światełka odblaskowe, tudzież inne gadżety zwiększające szanse przeżycia podczas karkołomnej próby przejścia przez ruchliwą jezdnię.
Czym więc tak naprawdę chciałbym zająć Was przez te kilka minut, których potrzeba na zapoznanie się z treścią owego artykułu? Otóż w tym miesiącu pomówimy sobie o NAS. Kogo mam na myśli mówiąc, a raczej pisząc – NAS? Ten króciutki zaimek osobowy stanowi ogromny skrót myślowy, pod którym kryje się cała nasza konsolowa społeczność. Posiadacze Peesdwójek, Xboxów, Kostek, Gejmboyów, czy też innych plastikowych pudełek wypełnionych poskręcanymi kablami, krzemem i miniaturowymi podzespołami. Ten tekst będzie właśnie o Was/Nas. Nie obejdzie się też bez kilku moich, mniej lub bardziej trafnych zarzutów, jakie kieruję właśnie pod Naszym adresem. Ale może nie uprzedzajmy faktów.

KTO? CO?

Podstawowe pytanie, na które najpierw muszę spróbować znaleźć jakąś „roboczą" odpowiedź brzmi: kim jest gracz? Porządnej definicji gracza do tej pory nie stworzono i nie jest moją ambicją wypełnić tę ziejącą pustką lukę w terminologii związanej z tak bliskim nam wszystkim hobby. Niemniej jednak podejmę się tego wyzwania tylko i wyłącznie na potrzeby artykułu, wystawiając się tym samym na kąśliwe uwagi czytelników i falę krytycyzmu, przy której fala uderzeniowa bomby atomowej to pikuś.
Czy graczem możemy nazwać każdego, kto raz na jakiś czas sięga po konsolę lub Pieca, aby bezstresowo spędzić tych kilka godzin na niezobowiązującej zabawie? Moim zdaniem... Jak najbardziej! Już widzę twarze buntujących się czytelników, którzy za nic w świecie nie mogą się zgodzić z takim punktem widzenia. Jak to? Czy my, „hardkorowi plejerzy" przechodzący najtrudniejsze gry jedną ręką, mamy znaleźć się w tej samej kategorii, co jakiś koleś, który konsolę odpala od święta? Czy naprawdę jesteśmy tacy sami, jak niedzielny amator konsol, który grając w Tekkena wciąż zastanawia się, czym jest ten tajemniczy reversal? Czemu nie? Przyznam się bez bicia, że zawsze śmieszyły mnie sztuczne podziały na prawdziwych graczy wymiataczy i cieniasów laików, których trzeba stale piętnować i na każdym kroku wytykać palcami. Co ciekawe, takie bezsensowne rozróżnienia znajdują rację bytu chyba tylko w naszym pięknym kraju. Rozumując w kategoriach owych podziałów należałoby trzy czwarte zachodnich użytkowników konsol nazwać lamerami niegodnymi posiadania jakiegokolwiek systemu do elektronicznej rozrywki.
Taka sytuacja wynika oczywiście z zupełnie odmiennych środowisk i warunków, w jakich przychodzi rozwijać swe hobby nam i naszym zachodnim sąsiadom. Wszystko zostało już chyba ten temat powiedziane, toteż nie będę się rozwodził nad tym, jak to ciężko mają gracze w Polsce. Każdy z nas doskonale wie jak kształtują się ceny na naszym elektronicznym rynku i jak bardzo niektórzy dystrybutorzy dbają o promocję i powszechny dostęp do konsol. To właśnie z tych powodów przeciętny polski gracz stara się czerpać maksimum przyjemności z każdej oryginalnej gry, przechodząc ją na setki możliwych sposobów i osiągając nieziemsko wysokie rekordy, o których obcokrajowcy mogą tylko pomarzyć. Weźmy na przykład takie GTA:VC, które rozeszło się na całym świecie w rekordowym nakładzie. Mnie jednak bardziej ciekawi ile znalazło się śmiałków, którzy podjęli wyzwanie i zdecydowali się ukończyć ten tytuł na sto procent. Wierzcie lub nie, ale sądzę, że gdyby istniały takie dane na skalę światową,Polska znalazłaby się w ścisłej czołówce. Amerykanin czy Anglik kupi VC, pogra ze dwa, trzy tygodnie, przy sprzyjających wiatrach przejdzie wszystkie podstawowe misje, po czym pudełko z grą odłoży na półkę uginająca się pod ciężarem innych tytułów. Ich po prostu stać na to, aby gry video traktować jako produkty pierwszej potrzeby, a w naszej ojczyźnie klasyfikuje się je jako dobro luksusowe. Co więc zrobi Polak? Będzie siedział przed Vice City dzień i noc, rozpływając się w zachwytach nad przecudowną grą nabytą za ciężko zarobione/uzbierane 200 zeta i nie spocznie, dopóki w statystykach nie pojawi się informacja o ukończeniu gry na 100 procent. Wówczas na jego twarzy pojawi się szeroki uśmiech, ale półka z trzema zaledwie oryginalnymi grami i tak jeszcze trochę poczeka, zanim GTA:VC zajmie na niej zaszczytne miejsce. Przecież jakiś czas potrwa uzbieranie „kasi" na następną grę, więc w międzyczasie trzeba zaliczyć przygody gangstera jeszcze raz... I jeszcze. Podobnie ma się sprawa z innymi tytułami i chociaż podany przeze mnie przykład to uogólnienie i uproszczenie danego zjawiska, mam nadzieję, że właściwie spełnia swe zadanie.
Dla mnie graczem jest każdy, kto znajduje radość i sens w obcowaniu z konsolami i nie udowadnia na okrągło innym, jakimi to są cieniasami. Czytanie pisemek „dla hardcorowych graczy" i bluzganie na innych nie wystarcza, aby ochrzcić się mianem prawdziwego gracza.

PRZECIWKO KOMU?

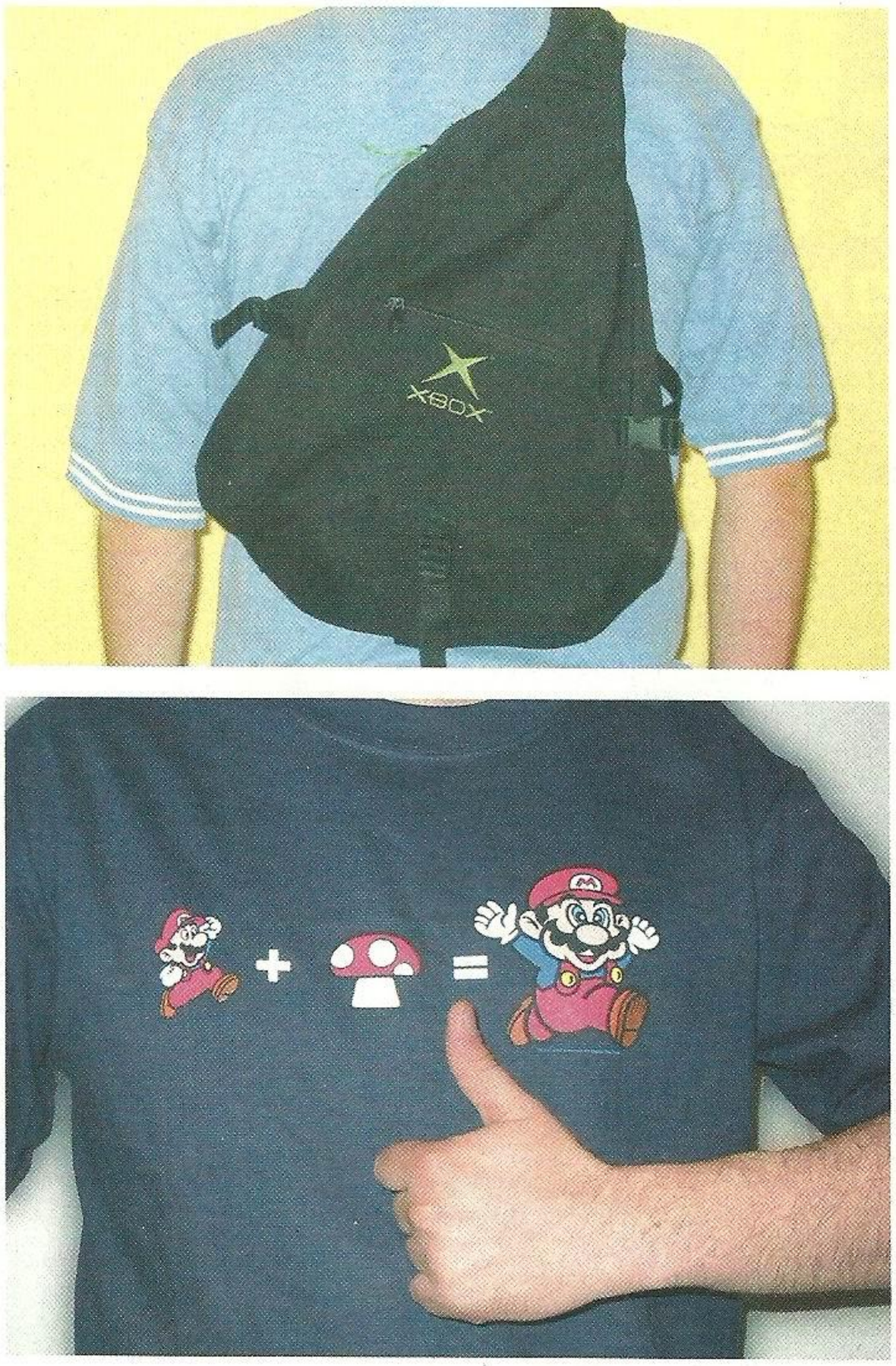
Polska społeczność grająca jest wyjątkowa jeszcze z paru innych powodów. O żenujących podziałach na „panów" i „sługi" w naszym małym światku już wspomniałem, ale nie mogę też przejść obojętnie obok innych problemów, z których zbudowane są wysokie mury stanowiące dla wielu z nas zaporę nie do przebycia. I tutaj raz jeszcze wychodzi na światło dzienne fakt, że w porównaniu do graczy zachodnich jesteśmy niestety bardzo zacofani w dziedzinie ekonomii, a to oczywiście odbija się negatywnie na naszych zarobkach i nieprzyzwoicie wysokich cenach gier oraz konsol. No właśnie, podczas gdy przy telewizorze naszego kuzyna, dajmy na to z Niemiec, stoją sobie trzy next geny jeden przy drugim, my możemy pochwalić się, często najwyżej jedną konsolą podłączoną do leciwego już odbiornika telewizyjnego. Frustrację wynikającą z takiego stanu rzeczy staramy się wyładowywać oczywiście na posiadaczach konkurencyjnych systemów, którzy stanowią dla nas zło wcielone. Ech, tak narzekamy na blacharzy, ale to chyba właśnie z nich powinniśmy brać przykład. Nie da się zaprzeczyć, że to oni stanowią jedną, wspierającą się rodzinę, w której sprzeczki związane z wyższością jakiegoś procesora, czy karty graficznej nad innymi modelami zdarzają się



sporadycznie.
A my, dumni posiadacze 128 bitowych potworów śmiejący się w twarz właścicielom Piecyków? My toczymy bezsensowną walkę z wiatrakami, próbując na próżno przechylić szalę zwycięstwa raz na stronę, Sony, raz Microsoftu, a jeszcze innym razem Nintendo. Naturalnie blacharze przyglądają się w milczeniu i śmieją się z nas w duchu...
A wracając jeszcze na moment do graczy z zagranicy, to zadałem sobie trochę trudu i na jednym z for zapytałem kilku z nich, jak ma się sprawa z tego rodzaju niezdrowym współzawodnictwem w ich rodzimych krajach. Nie zdziwi Was chyba, jeśli powiem, że tam taki problem praktycznie nie istnieje? Owszem, zawsze mogą mieć miejsce jakieś incydenty, ale nie na taką skalę jak w Polsce. Lecz jak można się temu dziwić, skoro niektórzy z naszych polskich braci (?) potrafią zniżyć się do poziomu ameby (w tym miejscu chciałbym przeprosić amebę za to porównanie) i upatrywać wrogów nawet w graczach czytających inny magazyn niż ten, który im samym przypadł do gustu? Czy tak ma wyglądać tolerancja i jedność naszej subkultury? Jeśli tak, to ja dziękuję i wysiadam. Jeszcze trochę i być może zwolennicy konsoli X i gazety Y wylegną na ulice dzierżąc kolorowe transparenty i grube kije, chcąc dać upust swej nienawiści do wszystkiego, co inne, lub po prostu lepsze.

GDZIE I W CZYM?

No dobrze. Jakby nie było, nasza społeczność liczy sobie wielu członków, którzy aktywnie starają się szerzyć kult elektronicznej rozrywki i niosą przysłowiowy kaganek oświaty, aby rozjaśnić mroki niewiedzy spowijające rzesze „nieuświadomionych". Czy aby na pewno? Skoro tak kochacie gry, to ja się pytam - co robicie w celu rozpowszechnienia elektronicznej rozrywki? No i przede wszystkim, gdzie, u diabła, jesteście? O ile jeszcze brak logicznej i satysfakcjonującej odpowiedzi na pierwsze pytanie mogę jakoś zrozumieć, to absolutnie nie widzę usprawiedliwienia dla anonimowości, jaka cechuje polskich graczy. Zacznijmy jednak od marazmu, który stanowi chyba nieuleczalną chorobę drążącą wątły organizm naszej subkultury. Dlaczego, moi kochani, nic nie robicie? Zaraz, chwilę! Nie przerywaj mi drogi czytelniku, bo nie chodzi mi tylko o kameralne spotkania w gronie przyjaciół przy konsoli, piwku i pizzy. Oczywiście taki rodzaj spędzania wolnego czasu popieram z całego serca, ale... W jaki sposób promuje nasze ukochane hobby wśród niewtajemniczonych? Chyba w żaden. A przecież jest tyle możliwości! Spójrzcie chociażby na fanów mangi i anime, którzy mimo częstej nagonki prasowej na ich zainteresowania potrafią się zorganizować. Ku uciesze prawdziwych miłośników sztuki japońskiego komiksu przeróżne konwenty mangowe w mniejszych i większych miejscowościach pojawiają się jak grzyby po deszczu. Jak bumerang powraca też sprawa pececiarzy. I znowu to właśnie od nich powinniśmy się uczyć. Kloniarze wcale nie potrzebują dziesiątek sponsorów i kosztownych nagród, aby stawiać się licznie na organizowane oficjalnie, a nawet nieoficjalne turnieje. Gorzej jest w naszym wypadku. Turniejów oficjalnych jak na lekarstwo, a te nieoficjalne albo zdarzają się jeszcze rzadziej, albo cieszą się nikłą popularnością. Spójrzcie chociażby na przedsiębiorczość i inicjatywę A. Łapińskiego, którego list możecie znaleźć w rubryce FAQ w majowym numerze N+. Tego gościa serdecznie pozdrawiam i stawiam za przykład ze wszech miar godny do naśladowania! Chłopak postarał się, ale gdzie się podziali zadeklarowani gracze?
OK, zdaję sobie sprawę z tego, iż zorganizowanie czegoś na większą skalę nie jest bynajmniej łatwe, ale „dla chcącego nic trudnego". Czy w przyszłości będziemy więc świadkami samodzielnych inicjatyw rodzących się w rodzimych graczach z miłości do naszych konsol? Nie wiem jak Wy, ale ja jestem dobrej myśli.
Przejdźmy teraz do sprawy bardziej drażniącej. A mianowicie chciałbym poruszyć zaznaczony już wcześniej problem anonimowości. Być może nie powinienem zadawać tak wielu pytań w tym artykule, ale to jedno raz jeszcze powtórzę. Gdzie jesteście?! Powiedzcie mi jak to jest, że idąc ulicą bez problemu mogę rozpoznać przedstawiciela subkultury metalowców, skejtów, hiphopowców, a nawet kolekcjonerów znaczków pocztowych przedstawiających faunę i florę południowego Zimbabwe, ale za nic w świecie nie mogę wyróżnić z tłumu prawdziwego gracza. Oczywistym jest, że taki gracz nie będzie nosił na plecach konsoli, a przez megafon nie będzie głosił peanów na cześć swej ukochanej gry.
Ale w jaki sposób najłatwiej można wyróżnić się na ulicy ujawniając jednocześnie swe zainteresowania? Najprostszym medium pozwalającym przekazać innym podstawowe, ale zarazem jedne z najważniejszych informacji jest ubiór! Wiem, że bycie graczem nie polega na strojeniu się w drogie i trudno dostępne fatałaszki, ale to właśnie one pozwalają wyłowić ziomali w masach przemykających ulicami miast! Być może jestem odosobnionym przypadkiem, lecz już kilkakrotnie widziałem zupełnie sobie obcych przedstawicieli jakiejś określonej subkultury, którzy widząc w tłumie osobę myślącą w pokrewny sposób rozpoczynali rozmowę, a w najgorszym wypadku pozdrawiali się nawzajem. Tak było na przykład, kiedy pewnego razu wychodząc z kina dostrzegłem gościa w niezwykle rzadko spotykanej koszulce przedstawiającej jedną ze scen z legendarnego już anime Akira. Powiem szczerze, że sam chciałem do niego podejść i zapytać, czy ten t-shirt to tylko przypadek, czy też znak głoszący wszem i wobec: Tak, jestem otaku, a Akira to najlepsze anime ever! Zanim jednak wprowadziłem swój zamiar w czyn, ubiegły mnie dwie nastolatki i jak gdyby nigdy nic rozpoczęły dialog z nieznajomym fanem Akiry. Z odległości tych kilku metrów dokładnie widziałem jak uścisnęli sobie dłonie, wymienili się imionami, a następnie ich dyskusja skoncentrowała się na górnej części garderoby młodzieńca. Ja już nie przeszkadzałem i moralnie podbudowany takim wydarzeniem udałem się do domu. Szkoda tylko, że pomijając kilka epizodów z początków istnienia konsol w naszym kraju, nie przydarzyło mi się nic takiego odnośnie gier video. Czyżbyście wstydzili się swojego hobby? Ile bym dał za to, żeby któregoś słonecznego dnia na ulicy ujrzeć gracza paradującego w koszulce PlayStation2/kurtce Xboxa/czapeczce Nintendo/ czy nawet breloczkiem z logo Tekkena (niepotrzebne skreślić), który na widok mojej bluzy z logo PS2 rzuci chociażby krótkie pozdrowienie, a ja czym prędzej odpowiem tekstem w stylu „PS2 forever"! My Polacy nie możemy ot tak sobie pozwolić na zakupy oryginalnych ciuchów czy innych gadżetów związanych z daną konsolą czy grą. Przeszkodami są tutaj, bez dwóch zdań, ceny przekraczające możliwości budżetowe polskiego gracza oraz śladowe ilości tego rodzaju towarów w ofercie rodzimych dystrybutorów. Ale przecież możemy sobie sami jakoś poradzić. Kupno „papieru – prasowanki" wcale nie jest jakimś ogromnym wydatkiem, a pozwala przecież, za pomocą najzwyklejszej drukarki, zamienić zwyczajną koszulkę w prawdziwy rarytas. Mnie swego czasu drażniły jednak tego typu krótkofalowe rozwiązania i poszedłem o krok dalej. Dzięki znajomemu pracującemu w zakładzie poligraficznym sam stworzyłem sobie wspaniałą bluzkę z ogromnym napisem PlayStation, którą mam do dziś! Od tamtego czasu minęły aż cztery lata, a ona wciąż doskonale mi służy. Jednak można! Jeśli macie jakieś ciekawe pomysły służące propagowaniu polskiej subkultury graczy to, czemu ich nie zrealizujecie!? Niech cały świat zobaczy, kim naprawdę jesteście!



BĘDZIE LEPIEJ?

Na pewno. Pomimo, że w tym krótkim tekście starałem się przedstawić przede wszystkim bolączki prześladujące naszą małą społeczność, to jestem przekonany, że „tłuste lata" dla naszej subkultury wkrótce nadejdą. Sądzę, że musimy jeszcze dorosnąć do tego, aby stworzyć jakąś jednolitą grupę ludzi, których łączy miłość do jednej i tej samej rzeczy. Ale bez wątpienia oddanie elektronicznej rozrywce już niedługo pomoże pokonać wszystkie kłody rzucane nam pod nogi (głównie przez nas samych zresztą) i polscy gracze wyjdą z podziemia. Kiedy widzimy się „na powierzchni"!?

EKSPERYMENT

Temat: Gracze. Czy oni są wśród nas?
Miejsce: Poznań.
Czas trwania: trzy dni.
Wyniki: „weź się lepiej nie pytaj"
Przebieg: Wciągnąłem na grzbiet koszulkę FFVIII, do plecaka wrzuciłem najnowszy numer N+ oraz dwie inne gazety o tematyce konsolowej, nakarmiłem GBA świeżutkimi bateriami, po czym ruszyłem „w miasto" na poszukiwania prawdziwych graczy. Założenie było proste. Poprzez otwarte prezentowanie zainteresowania elektroniczną rozrywką, ściągnąć na siebie uwagę ukrywających się w tłumie graczy. Przez trzy dni ostentacyjnie wypinałem klatkę piersiową z dumnym logo FFVIII, zagrywałem się na GBA w tramwajach i na przystankach oraz czytałem wspomniane wyżej periodyki za każdym razem wpychając okładkę pod nos potencjalnym ofiarom. Z żalem muszę stwierdzić, iż próby nawiązania w ten sposób kontaktu z innymi graczami mogą być porównane chyba tylko do starań naukowców z kosmicznego programu „SETI" mającego na celu odnalezienie obcych cywilizacji. No dobra, może nie było aż tak źle. W końcu udało mi się złapać na haczyk dwóch klientów i, uwaga, uwaga, jedną dziewczynę. Tych dwóch osobników, czyli Macieja i Wojtasa pragnę czym prędzej pozdrowić i podziękować za długą rozmowę w Empiku (to tam został nawiązany kontakt, hehe). A dziewczyny nie pozdrawiam – okazało się, że FF zna tylko z Piecyka, który jest taki fajny, bo można na nim pisać teksty w Wordzie. Taaa. Tak czy inaczej nie wygląda to różowo. Odsetek graczy jest w naszym społeczeństwie chyba niewielki, skoro odnalezionych w czasie eksperymentu fanów konsol można zliczyć na palcach jednej ręki pijanego operatora piły tarczowej. Pocieszam się jednak tym, że może być już tylko lepiej. [q]

LOGOSY

Do telefonów Nokia i Siemens

Aby otrzymać logo do swojego telefonu wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens

pod numer 7316

gdzie literki XXX symbolizują numery loga - mogą to być literki od 0001 do 0056.

Aby wysłać logo koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens

pod numer 7316

Gdzie literki XXXX symbolizują loga - mogą to być numery od 0001 do 0056, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 3zł + Vat.
Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

Neo Plus 1	Neo Plus 2	Neo Plus 3	Neo Plus 4
0001	0002	0003	0004
Dreamcast	PS2	Xbox	GameCube
0005	0006	0007	0008
Square	Final Fantasy	GTA III	Konami
0009	0010	0011	0012
MGS2	Pro Evolution	Namco	Tekken
0013	0014	0015	0016
HALO	PlayStation	Capcom	GameBoy
0017	0018	0019	0020
The Getaway	GT3 A-Spec	Hadouken	Lord of the Rings
0021	0022	0023	0024
Metal Slug	Neo Geo	Nintendo	Resident Evil
0025	0026	0027	0028
Ryu	Sega 1	Sega HC	Shoryuken
0029	0030	0031	0032
Silent Hill	Sonic	Zelda	Amiga
0033	0034	0035	0036
Arkanoid	Atari 1	Atari 2	Half-Life 1
0037	0038	0039	0040
Half-Life 2	Lara 1	Lara 2	MAME
0041	0042	0043	0044
Mario Bros	Metroid	Metal Gear	Mortal Kombat
0045	0046	0047	0048
Pac-Man 1	Pac-Man 2	Third Place	PSX
0049	0050	0051	0052
Quake III	Sonic 2	Streetfighters	Tenchu
0053	0054	0055	0056

KONKURS!

Do wygrania zestaw głośników Logitech Z-680

Z-680 to zestaw głośnikowy w standardzie 5.1, wyposażony w sprzętowy dekoder Dolby Digital oraz DTS. Cały zestaw jest certyfikowany symbolem THX. przez laboratorium George'a Lucasa. Z-680 to nie tylko wyrafinowana technologia, ale i potworna moc – łącznie aż 450W mocy RMS.
Certyfikowany znakiem THX zestaw Z-680 wyróżnia się:
- 8" membraną subwoofera z membraną rozpraszającą tony niskie
- dwukomorowym subwooferem o mocy 188 W RMS
- systemem Dolby Pro Logic II, który tworzy realistyczny dźwięk w standardzie 5.1
- analogowymi oraz optycznymi wejściami / wyjściami dźwięku dla szybkiego i prostego podłączenia zestawu do komputera, konsoli lub kina domowego
- możliwością podłączenia do 4 niezależnych źródeł dźwięku
- dwa piloty, pierwszy z wyświetlaczem LCD i bogatymi możliwościami ustawień dźwięku, drugi prostszy na podczerwień do szybkiej kontroli najważniejszych parametrów
- możliwość montażu na ścianach wszystkich pięciu głośników
- nowatorski system przestrzennego odtwarzania dźwięku stereo – 2 x STEREO
- możliwość podłączenia własnych kabli audio (zakręcane podłączenia kabli)

Pytanie: w jakie cyfrowe wyjście dźwięku wyposażone jest PS2?

a) Coaxial
b) Analog
c) Optical

Jeśli chcesz wziąć udział w naszym konkursie, wyślij SMS pod numer 7216 o treści A, B lub C poprzedzoną hasłem Neo (Neo A, Neo B lub Neo C).

Sponsorem konkursu jest firma Logitech

Koszt jednego SMSa to 2 zł + VAT. Usługa dostępna w sieciach komórkowych Plus/Era/Idea.
Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.

I NIECH WIATR BĘDZIE Z TOBĄ

Minęły trzy lata od czasu, gdy po raz ostatni zagłębiliśmy się w zakamarki Hyrule na ekranie telewizora. Przez ten czas Link dorósł, zmądrzał, zaczął kraść samochody i uprawiać gangst... Erm. Raczej nie. Link ma teraz na oko z dziesięć lat. I jak przystało na każdego porządnego dziesięciolatka, do wypełnienia ważną misję.

the Legend of Zelda

The Wind Waker

Ocarina of Time na Nintendo 64 jest grą o najlepszej średniej ocen wystawionych zarówno przez graczy, jak i zawodowych pismaków. Shigeru Miyamoto i Eijiego Aonumę czekało niełatwe zadanie.

Nieprzypadkowo wymieniłem to drugie nazwisko. Zdecydowanie warto je zapamiętać. O ile Miyamoto podawany jest zawsze jako twórca Zeldy, to nie każdy zdaje sobie sprawę z faktu, iż od jakiegoś czasu Shigeru pełni w Nintendo rolę producenta. Krótko mówiąc: jest nadzorcą, akceptuje i odrzuca pomysły. Aonuma zaś to prawdziwy ojciec trzech ostatnich gier z Linkiem. Jest szefem designerów oraz reżyserem The Ocarina Of Time, Majora's Mask i The Wind Waker właśnie. I można powiedzieć, że w Nintendo jest gwiazdą numer dwa – zaraz po Miyamoto. Jak obaj panowie poradzili sobie z najnowszą odsłoną legendarnej serii?

Odrodzi się bohater

Shigsy stwierdził kiedyś, że akcja każdej Zeldy ma miejsce w innym świecie, a Link to nie jest ciągle ten sam bohater. To nawet pasuje do The Wind Waker. Chłopaczyna jest zwyczajnym młodzieńcem mieszkającym wraz z babcią i siostrą w sympatycznym domku na rajskiej wysepce. Właśnie wychodzi z okresu dziecięcego i wchodzi w wiek męski – na znak tego babcia szykuje mu zielony kubrak (i czapkę), który w tym dniu noszą wszyscy chłopcy przechodzący podobną inicjację. Po co? Aby sprawdzić, czy przypadkiem młodzian nie jest tym, o którym mówi

Przy pokonywaniu przeszkód równie istotne co przedmioty są umiejętności Linka. Bumerang też nie raz przyjdzie z pomocą.

Każdy labirynt zbudowano o oparciu o inny design. Dlatego są zróżnicowane.

O tym przekonacie się poświęcając część swego życia na przebicie się przez zagadki The Legend of Zelda: The Wind Waker.

Karton czy kar-tun?

Pozwólcie, że zacznę od kwestii wywołującej w dalszym ciągu sporo emocji: grafiki. Dziwacznie powykrzywiane buźki, nienaturalne proporcje, bohater przypominający bardziej pokraka niż... hmm, herosa zdolnego do wielkich czynów. Z pewnością screeny mogą budzić sporo kontrowersji. Ale tylko do momentu, w którym wątpiący nie ujrzy TWW w akcji.

Seria The Legend Of Zelda zawsze zawierała sporo podobieństw do kreskówek, często czerpała z nich wiele motywów. Tym razem autorzy zdecydowali się pójść na całość: The Wind Waker po prostu jest kreskówką. Baśniową, przekolorowaną animką z mocno podbitym kontrastem, podkreślającym różnice między złem a dobrem. I, przysięgam, nie widzieliście jeszcze czegoś takiego. Prawda: przez pierwsze dziesięć minut hasania po wyspie stylistyka może wydawać się nieco... odmienna. Jednak w pewnym momencie w mózgu cichutko zaskakuje mały trybik i oczy otwierają się szerzej. Grafika jest rewelacyjna, innowacyjna, niespotykana i nowatorska. W kreskówce Miyamoto nie chodzi o wrzucenie na ekran setek tekstur w wysokiej rozdzielczości, czy tony obiektów po milion poligonów każdy. Tu liczy się przede wszystkim bezkonkurencyjna gra świateł i cieni, dobrana wręcz perfekcyjnie kolorystyka, czy wreszcie obłędne przywiązanie do najdrobniejszych szczegółów. Trawa przepięknie faluje pod wpływem wiatru. Cień Linka rzucany na ścianę lochu wydłuża się i kurczy, drżąc w świetle płomienia rozświetlającej mrok pochodni. Błękitne morze przecinają fale, a nad łódką radośnie fruwają mewy. Mimika twarzy bohatera, czy sposób, w jaki przedstawiani są bossowie nie pozostawiają wątpliwości do tego, jak

stara przepowiednia. Pewnego dnia bowiem odrodzi się wielki bohater i wygna zło zaczynające panoszyć się coraz bardziej. Link zdziwiony wdziewa kubraczek i zwiedza wysepkę. Wstępuje do dojo i ćwiczy walkę, zapędza do zagrody świnie... Słowem – robi to, co zwykle młodzi chłopcy robią w dniu urodzin. Nagle w wyniku przedziwnego splotu wydarzeń jego siostra, ukochana siostra zostaje porwana! W desperackim akcie odwagi Link próbuje ją uwolnić, ale jak się słusznie spodziewacie nie będzie to taka łatwa sprawa.

Zwłaszcza, że palce w tym wszystkim macza Ganon, zły czarnoksiężnik planujący coś bardzo podłego.

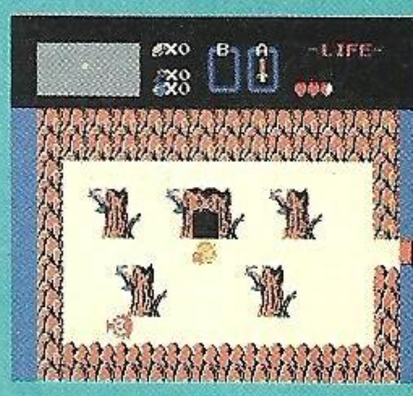
Same dobre chęci nie wystarczą naszemu krasnoludkowi, co tłumaczy mu świeżo poznana gadająca łódka. Jedyna gadająca łódka na świecie, naturalnie. Potrzebny będzie odpowiedni sprzęt i umiejętności – to właśnie na ich poszukiwanie wypuszcza się nasz świeżo upieczony bohater. Czy pokona Ganona? Czy odbije siostrę? A gdzie tutaj miejsce dla księżniczki Zeldy?

Mimika twarzy bohatera jest bardzo widoczna na wszystkich przerywnikach. To po części tłumaczy, dlaczego Link jest taki młody. Link z Ocariny wyglądałby conajmniej dziwnie przewracając oczami na wszystkie strony.

RETROSPEKCJA: ZELDA MA 16 LAT!

Bardzo, bardzo dawno temu, w Japonii, pewien młody projektant, znany jako Miyamoto Shigeru, postanowił stworzyć zupełnie nową grę video. Tak narodziła się The Legend of Zelda, pierwsza część serii, która towarzyszy nam po dziś dzień. Szesnaście lat. Długo, bardzo długo, ale to tylko świadczy o tym jak dobra jest to seria, jak dobry był jej pomysł oraz jak wielkim twórcą jest Miyamoto-san. I jego zespół.

The Legend of Zelda
Rok wydania - 1987
Platforma: NES



Dziś wygląda to może archaicznie, ale w swoich czasach Legend of Zelda robiła furorę grafiką, ale przede wszystkim złożonością scenariusza. Czymś, czego dotychczas nie spotykało się w grach video. Legend of Zelda miało spójną, dobrze opowiedzianą historię, dziewięć obszernych poziomów oraz prawdziwą innowację... Save'owanie bez użycia haseł czy kodów - w kartridżu z grą umieszczono bateryjkę podtrzymującą zawartość pamięci. Jak widać gra była przełomowa nie tylko ze względu na swój nieliniowy charakter, ale także zastosowanie nowego sposobu zapisywania zabawy. Oprócz tego Nintendo wyróżniło The Legend of Zelda w jeszcze jeden sposób - kartridż z grą miał złoty, a nie jak to w przypadku innych gier bywało, szary kolor.

W pierwszej części poznaliśmy wszystkich najważniejszych bohaterów świata Hyrule. Jak w klasycznej celtyckiej opowieści mamy w Legend of Zelda do czynienia z tak zwaną Triadą - piękna kobieta (księżniczka Zelda), piękny bohater (oczywiście Link) oraz czarny charakter (Gannon, później przemianowany na Ganona).

Pierwsza część serii opierała się na poszukiwaniu jednej z części Triforce, siły spajającej świat Hyrule. Gannon zawładnął Triforce of Power, Zelda podzieliła Triforce of Wisdom na osiem części, a zadaniem Linka jest oczywiście odnalezienie wszystkich kawałków. O ostatniej części Triforce, Triforce of Courage w pierwszej części nic nie powiedziano. Ale to się zmieni...

Zelda II: The Adventures of the Link
Rok wydania: 1988
Platforma: NES

Rzeczywiście, w części drugiej Link poszukuje Triforce of Courage, bo tylko moc tego przedmiotu jest wstanie obudzić uśpioną Zeldę i uchronić Hyrule przed nadejściem Ganona. Ale wiele innych rzeczy zmieniło się w Zeldzie - przede wszystkim widok. Tym razem Link ukazany był z boku, urósł i wysmuklał, a sama gra zaczęła przypominać nieco klasycznego platformera. Przynajmniej podczas walk i eksploracji podziemi i pałaców - podczas normalnego łażenia po Hyrule widok był standardowy dla erpega, czyli z góry. Znalazło się też miejsce dla rozwoju postaci. Zelda II była niemal zupełnie inną grą niż poprzedniczka.

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Rok wydania: 1992
Platforma: Super Nintendo (SNES)

Prawie cztery lata musieli czekać gracze na nowe przygody Linka, doczekali się dopiero wraz z nową konsolą Nintendo. Miyamoto w trzeciej odsłonie Zeldy postanowił wrócić nieco do korzeni. Przywrócony został widok znany z pierwszej części, co większość fanów przyjęła z radością. Grafika w tym czasie dokonała ogromnego postępu, a The Legend of Zelda: A Link to the Past było, najpiękniejszą, największą, najlepiej pomyślaną i wykonaną z dotychczasowych części serii. Nowością było stworzenie dwóch równoległych światów (Light World i Dark World), pomiędzy którymi Link mógł się przemieszczać. By przejść całą przygodę trzeba było zwiedzić oba światy. Oprócz tego plansze stały się wielopoziomowe - można było wejść na podwyższenie lub zejść do podziemi. Niewątpliwie nadało to grze nowego wymiaru, dosłownie i w przenośni. Niedawno odświeżona na GameBoya Advance A Link To The Past w opinii wielu fachowców (a przede wszystkim graczy) jest jednym z najlepszych, jeśli nie najlepszym erpegiem 16-bitowej ery.

Na kolejną część Zeldy nie trzeba było zbyt długo czekać. Tylko rok, ale za to zmieniła się platforma...

The Legend of Zelda: A Link's Awakening (DX)
Rok wydania: 1993 (DX - 1998)
Platofrma: GameBoy (DX - GameBoy Color)

Cała gra „skurczyła" się, żeby wpasować się w mały ekranik 8-bitowej kieszonsolki. Oczywiście gra była czarno-biała, a posiadacze kieszonsolek musieli czekać aż pięć lat, żeby móc znów cieszyć się przygodami Linka, tym razem w kolorze, bo Nintendo sprytnie zaoszczędziło trochę kasy i zamiast wydać nowe przygody Linka, pokolorowało stare.

Abstrahując od „poprawności polityczne" takiego ruchu trzeba przyznać, że obie wersje były niesamowicie grywalne i dostarczyły graczom mnóstwa radości. Jednak największa, najbardziej kochana przez fanów i według wielu najlepsza Zelda dopiero nadchodziła i minęło kolejnych pięć lat, zanim gracze znów mogli cieszyć się przygodami Linka; skokiem w pełne 3D.

Poniżej Shopship - statek / sklep, który pojawia się w pobliżu wysp w najmniej spodziewanych momentach. Krążą o nim legendy.

istotna była szata graficzna dla projektantów. Wyrwawszy się z ograniczeń sprzętowych Nintendo 64, naprawdę pokazali, na co ich stać. To jedna z najpiękniejszych gier video, jaką miałem przyjemność sprawdzić w akcji. A skoro zacząłem od grafiki, warto od razu wspomnieć o ścieżce dźwiękowej. Przyznam, że do dziś doskonale pamiętam motywy muzyczne Konjiego Kondo z The Ocarina of Time (ba, nawet gdzieś mam soundtrack), a to chyba najlepiej świadczy o sile tamtej ścieżki. Prosta, delikatna, ale jakże idealna do tego, co działo się na ekranie. Nie inaczej jest w The Wind Waker. Klasyczne Zeldowe motywy muzyczne po raz kolejny zremiksowano z pasją i mocą, nowe utwory idealnie uzupełniają grafikę. Natomiast efekty dźwiękowe dopełniają obrazu kreskówki. Czyste, dźwięczne... Momentami głupiutkie, a innym razem straszne. Nintendo po raz kolejny nie zdecydowało się na udźwiękowienie Zeldy przy pomocy głosów, ale może to i dobrze akurat w przypadku tej gry. W każdym razie: nie przeszkadza. Dźwięk podawany jest w Dolby Pro Logic II, a europejska wersja ma przełącznik na 60Hz, dzięki czemu możemy cieszyć się bardziej płynną animacją.

TINGLE TUNER

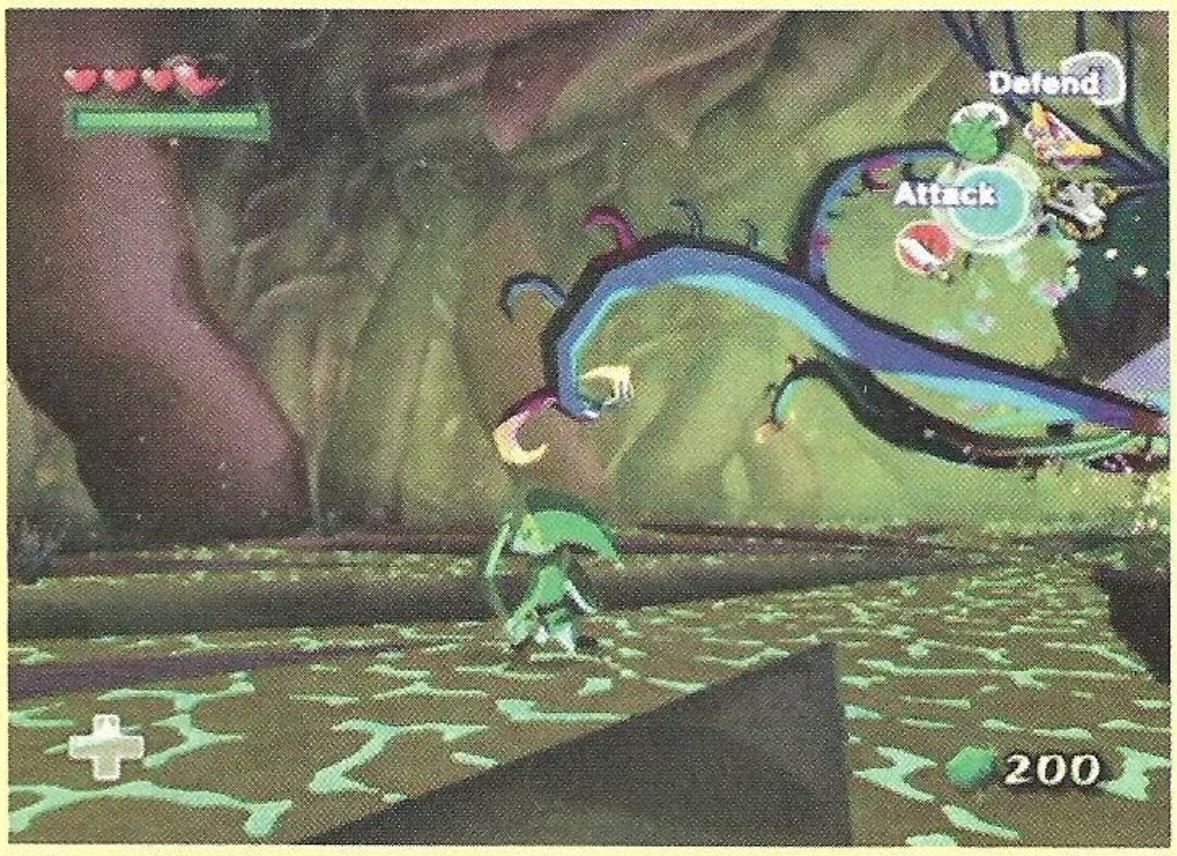
Tingle Tuner to jeden z najciekawszych patentów, jakie widziałem ostatnio w grach video. Już na pierwszej z odwiedzanych wysp Link ma okazję oswobodzić jowialnego, ubranego w gustowny kubraczek chochlika, który z wdzięczności ofiaruje swe usługi „wielkiemu paniczowi". Wystarczy podłączyć do GCN GameBoya Advance (przy pomocy specjalnego kabelka – nasz kosztował niecałe 30 złotych, a więc niewiele), aby grać we dwie osoby jednocześnie. Tingle ma swoje pole gry na wyświetlaczu GBA i porusza się dowolnie po fragmencie terenu, na którym znajduje się Link. Dzięki temu gracz kontrolujący Tingle'a może sprawdzić okolicę, zwrócić uwagę głównego bohatera na coś, czego ten nie jest w stanie dostrzec, lub zwyczajnie pomóc mu w działaniu, na przykład wysadzając bombą stojącą na drodze skałę (lub przeciwnika). Na ekranie telewizora w miejscu, w którym znajduje się chochlik widnieje zielony kursor. Usługi Tingle'a kosztują, ale informacje są za friko. Realizacja jest równie doskonała jak pomysł (multiplayer w Zeldzie!) – liczę na większą liczbę gier wykorzystujących połączenie kostki z GameBoyem Advance.

Lochy i Labirynty

The Wind Waker pozostał wierny Zeldowej tradycji i bazuje na eksploracji lochów i podziemi. O ile inne zasłużone erpegi często rozwijają odmienne elementy (bo przecież esencją Final Fantasy są turowe i nierzadko długie walki), to w Zeldzie cała para projektantów idzie właśnie w dungeony. Muszę przyznać, że jestem zachwycony realizacją i projektami poziomów. Przemierzając duszne komnaty, wiszące nad przepaścią mosty czy ciasne korytarze można rozkoszować się niemal wszystkim; w żadnej innej grze video nie czułem tak wszechobecnej harmonii z otaczającym bohatera światem, nigdzie indziej klimat nie jest tak... spójny. Wpływa na to sporo czynników, jak choćby sterowanie, umiejętności Linka i zachowanie monstrów, ale o sile nowej Zeldy stanowi głównie niepowtarzalny i wykraczający ponad utarte standardy design poziomów. Zagadki są ciekawe, a jednocześnie nie urągają inteligencji gracza, zmuszając go do używania wszystkich przedmiotów na oślep. O nie, Zelda taka nie jest. Nie zdarzają się także momenty, w których nie bardzo wiadomo jak dalej postąpić. Jeśli utkniecie, pokręćcie się trochę i pokombinujcie z otoczeniem. Rozejrzyjcie się, popatrzcie na mapę. Za chwilę będziecie klepać się w czoło z okrzykiem „dlaczego nie wpadłem na to wcześniej!".

Olbrzymie znaczenie ma również grafika, bez której nie byłoby takiego efektu. Każdy labirynt ma inny temat przewodni, związany z wyspą, na której się znajduje. I nie mówię tu tylko o oprawie, ale również o mrocznych sekretach i stylu, w jakim Link je pozna. Pierwszy labirynt, piracka forteca wymaga od gracza krycia się w beczkach, czołgania w tunelach, przyklejania do ściany... Prawdziwa skradanka! Następne dungeony są już inne, odpowiednio wzbogacone i rozbudowane, a także opierają rozgrywkę na innych umiejętnościach i cechach Linka. Choćby użyciu linki z hakiem.

Elementy skradankowe pojawiają się tylko w pierwszym dungeonie.



Istotne w labiryntach TWW jest również to, że backtracking występuje sporadycznie. Backtracking to deptanie po własnych śladach, wielokrotne (i nudne) przemierzanie tych samych lokacji. Śmigasz bohaterem na samo dno piekieł i zatrzymujesz się przed wielkimi drzwiami. Dostajesz informację, że klucz pojawił się w miejscu, w którym zaczynałeś przygodę. Czeka Cię więc długi spacerek po klucz i kolejny, z kluczem do drzwi... Strasznie tego nie lubię, a designerzy często wykorzystują ten motyw by sztucznie podbić długość gry. Owszem: w TWW czasem korytarze krzyżują się i splatają w wielką pajęczynę, ale zawsze (dobra: prawie zawsze) pojawia się kolejne przejście bądź inne rozwiązanie. Jeśli trzeba wrócić, możecie być pewni, że gdzieś w pobliżu czai się teleporter przenoszący bohatera do początku poziomu. Niestety, backtracking pojawia się w innym momencie Zeldy, ale o tym za chwilę.

Kontrola i walka

System kontroli nad grą został zaczerpnięty z The Ocarina Of Time, co jest niegłupim pomysłem. W dalszym ciągu skoki są automatyczne, ale wszystko na ogół działa bez zarzutu (choć mogą zdarzyć się problemy ze zwykłym trafieniem w drabinkę). Lewy analog kieruje ruchami bohatera, prawy umiejscowieniem kamery – to standard dla gier tpp. Podczas walki można zalokować się na przeciwniku – wystarczy wcisnąć L, a Link zacznie okrążać wroga w swoim tańcu śmierci. A i B to ataki aktualnie trzymaną bronią (a nie zawsze będzie to miecz – bohater może podnieść broń upuszczoną przez przeciwnika, co czasem będzie konieczne), R – zasłonięcie się tarczą. Podczas walki często pojawia się możliwość wyprowadzenia countera, sygnalizowana dźwiękiem i ikonką – wtedy malec naprawdę pokazuje, na co go stać. Link może ciąć, rzucać bombami, szyć z łuku, ciskać bumerangiem i wiele, wiele innych rzeczy. System walki jest bardzo intuicyjny i dobrze zaimplementowany, choć przeciwnicy nie są specjalnie inteligentni. Tłumaczę to sobie faktem, że Ganon podporządkował sobie słabe umysły... Potrafią jednak atakować w grupach i wtedy przydaje się krótki trening, który Link odbywa na samym początku w dojo u szalonego dziadygi. Gracz szybko skojarzy, jakich ataków używać w danym momencie, które są mocniejsze, a które słabsze. Na przykład nie warto brać wielkiego

Deku Leaf, czyli liść z drzewa Deku działa niejako na zasadzie spadochronu. Bohater wzniesie się też w przestworza przy pomocy pewnej sztuki. Więcej nie powiem.

RETROSPEKCJA: ZELDA MA 16 LAT!

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Rok wydania: 1998
Plaforma: Nintendo 64

Co można napisać o Ocarina of Time? Wszystko już dawno zostało powiedziane. Recenzenci i fani na całym świecie rozpływali się po prostu w zachwytach. Średnia ocen nie schodziła praktycznie poniżej dziesięciu, japońska biblia konsolowych graczy Weekly Famitsu dało perfekcyjną ocenę 40/40, a Ocarina of Time do teraz jest grą o najwyższej średniej ocen spośród wszystkich produkcji na świecie. Sami sprawdźcie na www.gamerankings.com - 98.2 procenta robi wrażenie! Ocarina of Time została okrzyknięta „Grą Milenium" i „Najlepszą grą wszechczasów". O czym tu mówić? Znajdźcie gdzieś Nintendo 64 i Ocarina of Time - w to po prostu trzeba zagrać. Nie powinien to być drogi zestaw.

The Legend of Zelda: Majora's Mask
Rok wydania: 2000
Platforma: Nintendo 64

Majora's Mask było łabędzim śpiewem Nintendo 64 - do ataku przystąpiła już PlayStation 2. Jednak nawet potęga PS2 nie zdołała do końca przyćmić sukcesu drugiej części przygód Linka na N64. Majora's Mask nie okazała się być aż tak dobra jak poprzedniczka, ale i tak sprzedała się znakomicie. Z pewnością grafika wyładniała - ta część Zeldy używała rozszerzenia pamięci, co pozwoliło umieścić więcej wrogów, zastosować lepsze efekty specjalne i poprawić sztuczną inteligencję przeciwników.
Ciekawe było również to, że tym razem przygody Linka były ograniczone czasowo - na ekranie cały czas tykał zegar, który przypominał nam o nadchodzącej zagładzie świata, w którym rozgrywała się przygoda - z planetą niedługo miał zderzyć się księżyc...

Ura Zelda
Rok wydania: nie ukazała się (2003)
Platforma: brak (GCN)

Projekt Ura Zelda wywodzi się z czasów, gdy powstawała Ocarina of Time. Na początku Ocarnia of Time miała się ukazać na dysku magnetooptycznym, którego czytnik miał być sprzedawany jako rozszerzenie do Nintendo 64. Z czasem jednak skurczyła się i weszła na kartridż. Od razu powstał projekt stworzenia Zelda Gaiden, która znowu miała się ukazać na DD64. I znów się nie udało, a Zelda Gaiden rozpadła się na dwa projekty - Majora's Mask na kartridżu i Ura Zelda na DD64. Pierwsza - wiadomo, ukazała się i była świetna. Zaś Ura Zelda miała być grą bazującą na Ocarina of Time, ale rozszerzającą znacznie przygody Linka z tamtej części, a większość akcji miała koncentrować się w podziemnej części Hyrule. Znowu nic z tego nie wyszło, pewnie dlatego, że wspomniany dysk magnetooptyczny (DD64) nigdy się nie ukazał. Ura Zelda poszła w odstawkę i... Dopiero teraz, wraz z ukazaniem się Wind Wakera wrócono do pomysłu i Ura Zelda wreszcie się ukazała, tym razem jako dodatek dla ludzi, którzy złożyli preordery na Legend of Zelda: The Wind Waker.

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
The Legend of Zelda: Oracle of Ages
Rok wydania: 2001
Platforma: GBC (wsparcie dla GBA)

Niespodzianka! Dwie najlepsze Zeldy na GBC zrobił zespół odpowiedzialny za scenariusze serii Resident Evil, Capcomowski Flagship. No i udało im się to znakomicie. Te dwie, powiązane ze sobą gry reprezentują wszystko to, co jest najlepsze w kieszonsolkach. W obie części można grać w dowolnej kolejności, a save'y z jednej pasują do drugiej i jednocześnie mają wpływ na wydarzenia. Świetny pomysł, szczególnie z punktu widzenia marketingu. Co więcej, w obie można grać na GBA i widoczne są różnice nie tylko wizualne w porównaniu do wersji na GBC.
Oracle of Seasons nastawione było bardziej na walkę, a Oracle of Ages na puzzle, choć w obu było to dobrze zrównoważone i hardcorowi fani Zeldy nie mieli na co narzekać. Ciekawe są także patenty zastosowane w obu pozycjach. W Oracle of Ages gracz podróżował wraz Linkiem przez wieki i zmieniał przeszłość tak, żeby przyszłość ułożyła się prawidłowo. Z kolei w Oracle of Seasons Link za pomocą magicznej różdżki zmieniał pory roku, co dawało na przykład dostęp w zimie do zablokowanej przez wiosenną roślinność jaskini.

The Legend of Zelda: A Link to the Past/Four Swords
Rok wydania: 2002
Platforma: GBA

Jeżeli nabraliście ochoty do gry w A Link to the Past to nic prostszego - dosłownie kilka miesięcy temu ukazał się remake tej gry na GBA. Niewiele się zmieniło w kwestii grafiki, poprawiono trochę dźwięk, a i tak wyszedł z tego prawdziwy majstersztyk i jedna z najlepszych gier na GBA w ogóle. Jedyną i to bardzo znaczną innowacją jest dodanie tytułowego Four Swords czyli multiplayerowej jatki w świecie Hyrule. Po raz pierwszy w historii w Zeldę może grać więcej niż jedna osoba... I to od razu cztery! Aha, i jeszcze jedno. Zdobywanie punktów w Four Swords odkrywa dodatkowego questa w A Link to the Past. A wyprodukował ją Capcom.

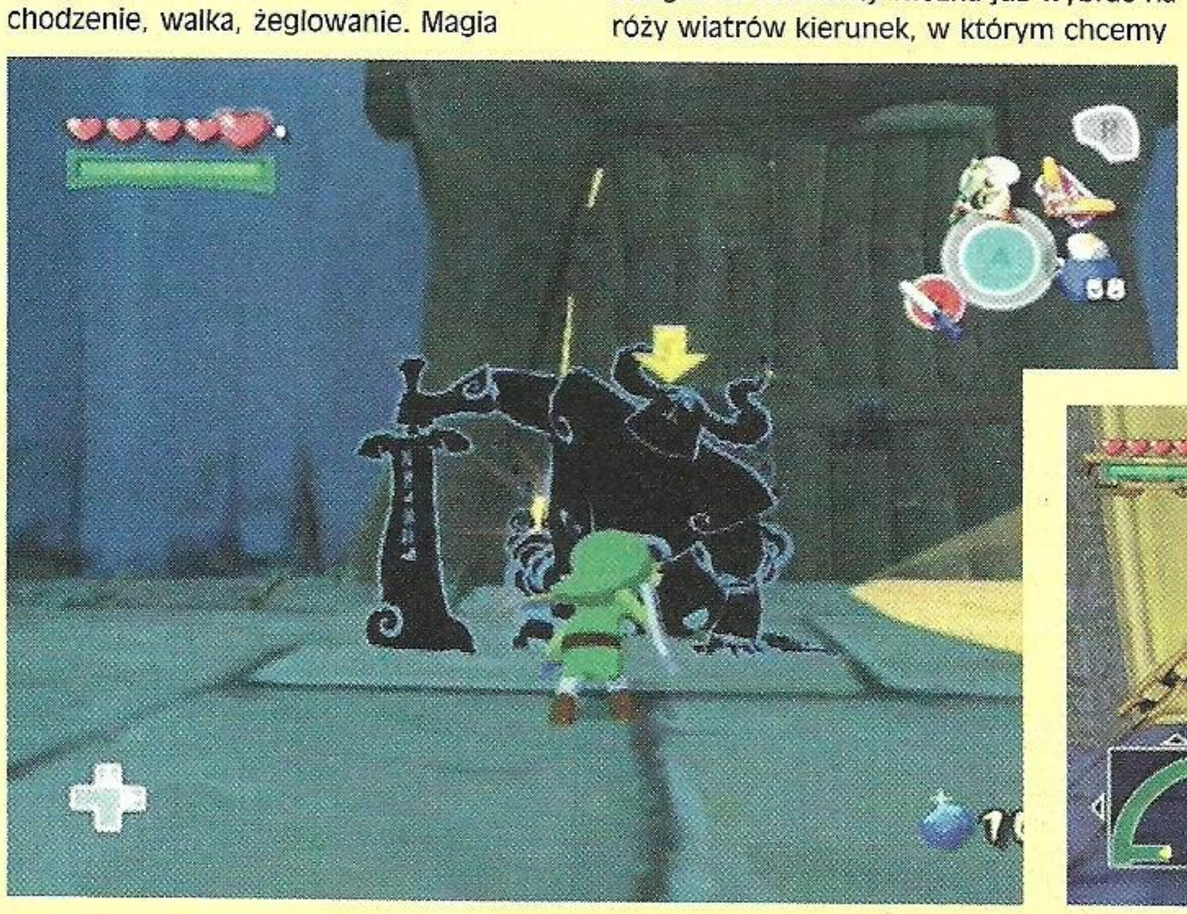
Screeny nie oddają tego, jak The Wind Waker prezentuje się w akcji. Warto to zobaczyć by przekonać się do jakiego stopnia może posunąć się obsesyjne wręcz przywiązanie do szczegółów. No i design!

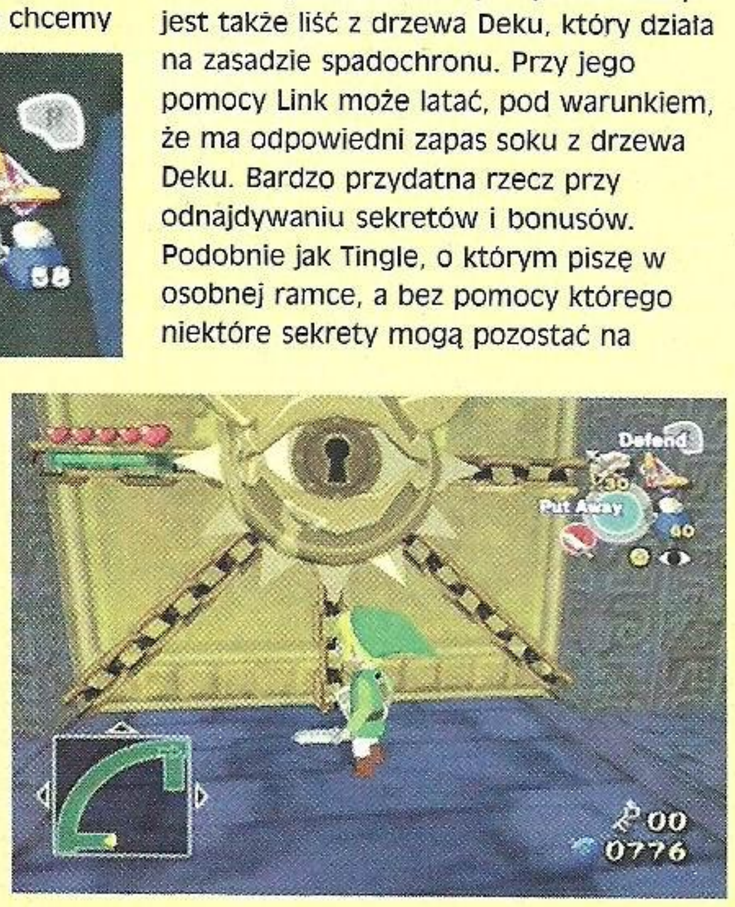
zamachu w ciasnym korytarzu, bo miecz odbije się od ściany zanim dojdzie do celu. Lepiej użyć cięcia z góry na dół.
Osobną sprawą są bossowie, czekający spokojnie na końcu każdego dungeona. Ich pojawienie się w akompaniamencie rewelacyjnych animacji jest swego rodzaju wydarzeniem, wielkość wzbudza respekt i wprowadza pewne zakłopotanie – jak pokonać potwora? Uważna obserwacja pomoże odnaleźć słabe punkty i rozgryźć schematy ataków. Podobnie jak i standardowi przeciwnicy w lochach bossowie nie sprawiają większych problemów średnio wyćwiczonemu graczowi. Co tu dużo mówić: jest łatwo. Naprawdę.
Jak sprawuje się kamera, bolączka dziewięćdziesięciu procent gier tpp? W większości przypadków doskonale, choć zdarzają się i drobne przeinaczenia i błędziki. Ale to Zelda; tutaj nigdy nie walczy się z systemem gry, tylko z wszelkimi przeciwnościami losu stojącymi na drodze bohatera (a po tym, co widziałem na E3 o walce z systemem gry napiszemy pewnie przy okazji nowego Tomb Raidera). W tej grze praktycznie wszystko jest przyjemne: zwykłe chodzenie, walka, żeglowanie. Magia polega na niezwykłym połączeniu umysłu ze ze światem, jakie odbywa się przy pomocy rąk kontrolujących poczynania sprytnego malucha.

Wind Waker i reszta

Plecak Linka w miarę postępów w grze zapełnia się licznymi przedmiotami, przydatnymi w dalszej rozgrywce. Tytułowy Wind Waker to nie ksywa Linka, ale nazwa pewnej różdżki, którą bohater znajduje stosunkowo szybko. Jej głównym przeznaczeniem jest sterowanie wiatrem, który – sami przyznacie – jest raczej kluczowym elementem przy pływaniu łodzią żaglową. Miyamoto i jego ekipa nie byliby jednak sobą, gdyby komendy wykonywało się przez proste wskazanie kierunku. Gracz musi dać coś w zamian - w tym przypadku ,,wykrzesać" z niej fragment melodii, odpowiednio dyrygując. Po wejściu w tryb ,,dyrygenta" prawa gałka służy do wybrania tempa melodii, lewa zaś do odegrania odpowiednich kombinacji. Po poprawnym odegraniu sekwencji można już wybrać na róży wiatrów kierunek, w którym chcemy

się udać i wiatr radośnie dmie w żagle... Różdżka przydaje się jeszcze w kilku miejscach, a Link z biegiem czasu uczy się wygrywać nowe melodie. Wszystko bardzo ładnie, ale z uwagi na częste używanie różdżki oglądanie w kółko tej samej i wcale nie takiej króciutkiej animacji robi się potwornie upierdliwe. Rozumiem kilka razy w ciągu gry, ale nie kilkadziesiąt czy kilkaset!
Wind Waker to oczywiście nie jedyny przedmiot, który radośnie czeka na nowego właściciela. Choćby wspomniana już linka z hakiem, niezwykle przydatna w lochu do przekraczania przepaści. Niezły jest także liść z drzewa Deku, który działa na zasadzie spadochronu. Przy jego pomocy Link może latać, pod warunkiem, że ma odpowiedni zapas soku z drzewa Deku. Bardzo przydatna rzecz przy odnajdywaniu sekretów i bonusów. Podobnie jak Tingle, o którym piszę w osobnej ramce, a bez pomocy którego niektóre sekrety mogą pozostać na





BONUS DISC!

W pierwszych egzemplarzach gry znajduje się dodatkowa płytka z prawdziwym skarbem: The Ocarina Of Time (oraz jej wariacja, Marster Quest) na GameCube. Nie różni się niczym od pierwowzoru na N64 więc bezpiecznie chyba stwierdzić, że... ktoś napisał emulator N64 na GCN. Oprócz tych gier są jeszcze filmy z przyszłych hitów Ninny, między innymi F-Zero GX, 1080 Avalanche oraz Wario World. Super, Nintendo. Szkoda tylko że dopiero teraz.

Żaglówka zastępuje wierną Eponę. Pływanie nie spodoba się każdemu. Dla jednych będzie to strata czasu - dla innych z kolei chwila relaksu między kolejnymi zadaniami.

zawsze zakryte przed oczami gracza. Przedmioty przypisuje się w menu do przycisków na padzie, a wszystko jest widoczne na ekranie (spójrzcie na prawy górny róg dowolnego screenshota; tak to wygląda). Używanie ich jest przez to proste i intuicyjne, choć naturalnie nie obejdzie się bez wbijania się co jakiś czas do menu.

Dlaczego, och dlaczego?

Akcja ma miejsce na maleńkich wysepkach na oceanie. Link przemieszcza się między nimi sunąc po wodzie na gadającej łódce żaglowej. Na początku wspaniale jest łapać wiatr w żagle, obserwować fale i latające nieopodal mewy, czy być świadkiem zmieniających się warunków atmosferycznych. Jednak po jakimś czasie zaczyna się to robić niebezpiecznie monotonne. Zwłaszcza, że przepłynięcie od wyspy do wyspy potrafi trwać kilka ładnych minut, a na pływanie schodzi naprawdę sporo czasu. Czy można w tym przypadku mówić o pewnym rodzaju backtrackingu? Chyba tak. Dodatkowo żeglowanie rozdyma zabawę czasowo... Nie powiem, że w cyniczny sposób, ale jednak. Na szczęście po pewnym czasie pojawia się możliwość skakania między wyspami. Autorzy wiedzieli o tym i wepchnęli na morze średnio zabawne walki z piratami, a także możliwość szukania zatopionych skarbów. W przypadku walk szybko okazuje się, że są one dość ograniczone i raczej zaczniecie ich unikać, niż za wszelką cenę szukać. Natomiast jeśli chodzi o skarby, to zdecydowanie zabawa dla miłośników wyciskania z gier wszystkich soków.

Naturalnie jest to zrobione jak trzeba: wystarczy zdjąć żagiel i wypuścić specjalny dźwig, a można próbować szczęścia, posiłkując się znalezionymi w lochach mapami. Jednak „standardowemu" graczowi zależeć będzie na tym, aby wreszcie dopłynąć na kolejną wyspę, a nie na kolejnym postoju na środku oceanu. Choć i tak w pewnym momencie będzie do tego zmuszony. Przy tym muszę jednak wspomnieć, że znużenie spowodowane krążeniem po oceanie mija jak ręką odjął po dopłynięciu na kolejną wyspę. I choć przygoda jest liniowa (czyli wszystkie lochy trzeba zwiedzać w odpowiedniej kolejności), znów wraca uśmiech i chęć zgłębiania ukrytych gdzieś głęboko tajemnic.

Link got mad skillz!

Największą wadą The Wind Waker jest... Chyba to, że gdy już zaczniecie przygodę w tym bajkowym świecie, nie będziecie mogli przestać o nim myśleć (fanboye,

hint: żartuję). To nie jest zabawka, przy której można rozerwać się przez trzydzieści minut dziennie. To prawdziwy pożeracz czasu, fantastyczna interaktywna kreskówka o gigantycznej skali, w której zawsze jest coś do roboty. Miyamoto i jego ludziom udała się jeszcze jedna, szalenie istotna rzecz: Gra w The Wind Waker relaksuje. Oczywiście jak odeśpisz pierwszą zarwaną noc. Jest coś szalenie przyjemnego w samym poruszaniu się Linkiem, zwiedzaniu świata, a nawet w momentami monotonnym pływaniu łódką. Niesamowite jest również to, że do pewnego stopnia gracz jest kreatorem własnej przygody. Liczba subquestów i mini-gier jest przepotężna i choć naturalnie nie trzeba zaliczać wszystkich, to i tak zaczniecie ich sami szukać, gdy zrozumiecie, że koniec jest już blisko. Bo niezmiernie trudno rozstać się z tym przepięknym, wyimaginowanym światem. Wypada jeszcze raz podkreślić, że The Wind Waker nie jest grą trudną. Walki – nawet z bossami – wygrywa się szybko i bez większych problemów, w wielu miejscach można odnowić energię. Nie ma równie wściekłych lokacji, co często przeklinana Świątynia Wody z The Ocarina Of Time, która wymagała myślenia w nieco innym wymiarze... Ale czy to źle? Gry video są po to, by relaksować, a nie frustrować graczy szukających zabawy. The Wind Waker zapewni około dwudziestu godzin rozrywki na najwyższym poziomie (a dwa razy tyle poszukiwaczom bonusów).

Jeśli wydaje Ci się, że jesteś konsolami znudzony, a gry nie dają tyle radości, co kiedyś, zrób sobie przysługę i zdobądź choć na kilka dni GameCube z nową Zeldą. Jeśli nie obudzi ponownie w Tobie fana gier video, to może czas odpalić na pececie jakąś strategię na hexach. Albo spędzać wolny czas w jakiś inny sposób.

The Wind Waker to bez wątpienia jedna z najlepszych gier 128-bitowej ery i prawdziwy popis mastermindów z Nintendo. Nareszcie.

Gulash

NINTENDOPHILE

Przykro mi jako miłośnikowi Nintendo to mówić, ale zawiodłem się na nowej Zeldzie. Miałem nadzieję, że będzie pełna miodu i nie pozwoli odejść od TV. Po trzech dniach grania musiałem zrobić sobie przerwę, żeby mi nie obrzydła. Po prostu po pewnym czasie stała się dla mnie zbyt monotonna, jak na takiej klasy produkcję. I nie mogę nawet dokładnie stwierdzić: dlaczego. Trochę nuży schemat: pogadaj, wejdź do lochów, zdobądź nowy przedmiot/umiejętność, użyj go na bossie, wyjdź z lochów. Minusem jest także zestaw przedmiotów, łudząco podobny do tego z Ocariny. Oczywiście Wind Waker nie jest zły. Moim zdaniem to najlepsza gra, jaka ukazała się w tym roku. Dodatkowo żałuję, że kolejna część raczej odejdzie od cell-shadingu. Piękno grafiki można docenić tylko grając. Fale obijające się o brzeg, łopoczący żagiel, mewy podróżujące wraz z Tobą czy nastanie świtu pozwala zapomnieć o ratowaniu świata. Liczba pobocznych questów jest naprawdę zadowalająca i skutecznie wydłuża zabawę w najbardziej pieczołowicie wykreowanym świecie, w jakim ostatnimi czasu dane mi było przebywać.Gra okazała się wielkim kasowym sukcesem i gdy piszę te słowa jej sprzedaż przekroczyła 3 miliony egzemplarzy. Jak najbardziej zasłużenie. Wymagałem za wiele? Najwyraźniej. Ale i tak mocne dziewięć. [Kaxi]

GameCube — *Styl, design, inteligentne zagadki. Super!*

- *Wydawca:* Nintendo
- *Producent:* Nintnedo
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Memory Unit, Dolby Pro Logic II, GBA Link, 60Hz*

9.6

the Nintendo difference

rozmowa z Shigeru Miyamoto i Eijim Aonumą

Shigeru Miyamoto bez wątpienia jest jednym z motorów napędowych branży gier video. Wyobrażacie sobie konsole bez Mario, Zeldy i Donkey Konga? Eiji Aonuma zaś to wschodząca gwiazda Nintendo, reżyser i główny designer The Wind Waker. Oto, co obaj panowie mają do powiedzenia o nowej Zeldzie, pisaniu gier i życiowych priorytetach.

Skąd zaczerpnęliście pomysł z kontrolowaniem wiatru? Czy planowaliście także umieścić w grze na tej samej zasadzie ogień lub wodę?

SM: Najpierw musieliśmy wymyślić świat, w którym Link będzie przeżywał swoje przygody i wtedy wpadliśmy na pomysł z oceanem i rozrzuconymi po nim wyspami. Potem trzeba było się zdecydować na sposób poruszanie się po morzu. Właśnie wtedy wpadliśmy na pomysł sterowania wiatrem. Rozważaliśmy to również w aspekcie wykorzystania technologii. Wiele osób koncentruje się na pięknej grafice, a my chcieliśmy wykorzystać również inne możliwości i pchnąć zabawę w zupełnie nowych kierunkach. Stąd kierowanie wiatrem. Nie bez znaczenia są także możliwości GameCube. Zelda wygląda jak film animowany i nic innego, co jest dostępne na rynku jej nie przypomina.

Czy były jakieś elementy, których nie udało się z powodu braku czasu umieścić w ukończonym The Wind Waker? Jeżeli tak, to jakie?

EA: Tylko dwa etapy z lochami zostały niedokończone i z tego powodu nie znalazły się w ostatecznej wersji. Było jeszcze kilka innych elementów, które musieliśmy usunąć, ale nie z powodu braku miejsca.
Abstrahując od tego sądzę, że tym razem udało się nam umieścić w grze większość pomysłów i założeń, nad którymi myśleliśmy.

Nowy wygląd Zeldy spowodował duże zamieszanie w branży. Czy możemy się spodziewać podobnego przełomu w projektowaniu na przykład Mario 128?

„Jako twórcy gier czujemy się w pewnym stopniu odpowiedzialni za odbiorcę. W Japonii nikt nie myśli nad stworzeniem gry pokroju GTA, ale to się może zmienić, jeżeli nie będzie innego sposobu na sprzedanie swych produktów. Jest w tym pewne zagrożenie dla rynku i dlatego naszą misją jest stworzenie gry zastępującej GTA, równie niezwykłej, ale nie tak brutalnej."

SM: Nie mieliśmy zamiaru spowodować aż takiego zamieszania. Starliśmy się po prostu stworzyć coś nowego. Oczywiście najwygodniej było by oprzeć się na czymś znanym, ale zawsze staramy się próbować pchnąć nasze gry w nowym kierunku. Chcieliśmy stworzyć nowy wizerunek Linka, ale pójście w kierunku realistycznej grafiki spowodowałoby całkowitą zmianę całego świata gry. Jeżeli Link zrobi trzy kroki, to przejdzie zaledwie metr. Nie byłoby to dobre pod względem grywalności i kontroli postaci w przypadku realistycznego świata. To podstawowy argument, na którym opieraliśmy się przy tworzeniu postaci. W przypadku Mario 128 mamy zamiar przeprowadzić 'reformę' Maria jako postaci. Nie pragnę oczywiście wprowadzać zamieszania w branży. Zawsze myślę w kategoriach idealnej grywalności i kontroli nad postacią.

Skoro stworzyliście taki wspaniały 'silnik', to czy macie zamiar użyć go ponownie w jakichś przyszłych grach?

SM: Bardzo dużo czasu zajmuje stworzenie nawet prostego 'silnika' do którejkolwiek z gier, nad którymi pracujemy. Z tego powodu lepiej jest użyć gotowego engine'u, lepiej dla mnie jako producenta i projektanta. Ja chcę tworzyć, wprowadzać idee w życie i dlatego mam nadzieję na wykorzystanie kodu The Wind Waker także w przyszłych grach. Łatwość programowania GC jest olbrzymia i sądzę, że bez problemu wykorzystamy ten silnik w następnych grach.

EA: W Wind Waker zawarliśmy wszystkie pomysły, które pasowały do naszej koncepcji. Te zaś, które miałem, a które się nie zmieściły już teraz zostały przeniesione do naszych następnych projektów, które będą, lub nie, wykorzystywały engine Zeldy.

Znowu kwestia grafiki - czy nie obawialiście się, że nadanie Zeldzie dziecinnego, uroczego wyglądu spowoduje trudności z trafieniem do szerszej liczby odbiorców? Jeżeli nie to, co takiego jest w Zeldzie, co może spodobać się graczom przedkładającym realizm?

SM: Dla przykładu - w Japonii ogromną popularnością cieszą się anime tworzone przez Hayao Miyazaki ("Księżniczka Mononoke", "Spirited Away" - red.). Jego dzieła trafiają zarówno do dzieci, jak i dorosłych. To dobry przykład na to, że by trafić do szerszej publiczności nie zawsze trzeba tworzyć realistyczną grafikę. W żadnym wypadku grafika w Wind Waker nie służy temu by przyciągnąć szeroką publiczność. Zresztą w tym wypadku nie powinniśmy mówić tylko o Wind Waker, Nintendo jako całość stara się tworzyć gry wyglądające świeżo, my także pracujemy nad nowymi aspektami gier. Zawsze staramy się tworzyć szeroki wachlarz możliwości w grze, przez co możemy trafić do wielu różnych odbiorców.
Branża przechodzi kryzys, zwłaszcza w Japonii, ale popatrzmy na przemysł filmowy. Miyazaki pobudził rynek i zachęcił publiczność do filmów animowanych. Nie sądzę żeby dobrym pomysłem było skupianie się tylko na przemyśle growym, tym bardziej, że ten obecnie zwalnia. Jeżeli jeden z typów gier staje się popularny to wszyscy starają się wsiąść na ten sam wózek, co w dłuższej perspektywie ma negatywny skutek dla branży jako całości. Ważniejsze dla projektanta gry powinno być wymyślenie czegoś nowego, a nie próby stworzenia gry podobnej do wielu innych.

Czerpalibyśmy jeszcze większą radość z gry, gdybyśmy wiedzieli, jakie były wasze inspiracje. Jakie filmy, książki lub inne dziedziny życia miały wpływ na powstanie The Wind Waker?

SM: Mówiłem już, że musimy robić dużo różnych rzeczy, żeby pobudzić branżę. To pytanie odnosi się jednak bezpośrednio do mnie, a ja zawsze myślę o grach, rozmawiam o nich z przyjaciółmi. Zawsze jednak próbuję brać udział w przedsięwzięciach innych, niż tworzenie gier. Nintendo stara się sprzedać własne gry posiadaczom ich konsoli, a także rozszerzyć rynek poprzez zachęcanie do zabawy osób, które nie miały do tej pory styczności z konsolami. Dla mnie ważne jest zawieranie znajomości z ludźmi spoza naszej branży.
Lubię też grać na instrumentach muzycznych, więc staram się utrzymywać kontakt z muzykami. Zajmuję się także ogrodem, więc z zawodowymi ogrodnikami również mam styczność. Lubię psy i możecie wierzyć lub nie, ale odbyłem kilka naprawdę poważnych dyskusji na temat tego, co tak naprawdę znaczy "pies"!

EA: Zazwyczaj zostaję w biurze do bardzo późna, ale doszedłem do wniosku, że nie jest to najlepsze rozwiązanie. Dlatego staram się skończyć pracę jak najszybciej, a w wolnym czasie zawsze próbuję jakichś nowych doświadczeń. Ostatnio zostałem szczęśliwym ojcem, bycie tatą okazało się całkiem poważnym wyzwaniem. Miałem jednak to szczęście, że po ukończeniu prac nad Wind Waker udało mi się wziąć długi urlop, który spędziłem z rodziną.

W zeszłym roku powiedział pan, że nowa inkarnacja Mario Kart sprawia najwięcej problemów spośród wszystkich gier, nad którymi pan pracuje. Jak rozwiązał pan te problemy i jaki one były?

SM: Tak naprawdę to nie mieliśmy większych problemów ze stworzeniem tej gry. Jednak równocześnie pracowaliśmy pełną parą nad Wind Wakerem, wielu projektantów było bardzo zajętych i wystąpił problem z tak zwanym "dzieleniem zasobów ludzkich".

To był najważniejszy z problemów.

W poprzednich latach Nintendo stworzyło kilka spośród najpopularniejszych gier na świecie. Gusta się jednak zmieniają - GTA: Vice City jest obecnie najlepiej sprzedającą się grą na Zachodzie. Co sądzicie o ogromnej popularności tak brutalnej gry?

SM: To naprawdę trudne pytanie i nie mam na nie jakiejś szybkiej odpowiedzi. Jeżeli skupimy się tylko na grze jako takiej, a ta sprzeda się dobrze, to jest to po prostu dobry biznes. To nie jest takie proste dla Nintendo, ponieważ my nie robimy gier myśląc w tych kategoriach. W sumie dopóki ludzie grający w tego typu pozycje będą mieli prawidłowe spojrzenie na kwestie moralności, to mogą się nimi bawić. Jeżeli jednak mówimy o masowym odbiorcy, to wiele osób ma inne spojrzenie na to, jak wykorzystać zdobycze techniki.
Jako twórcy gier czujemy się w pewnym stopniu odpowiedzialni za odbiorcę. W Japonii nikt nie myśli nad stworzeniem gry pokroju GTA, ale to się może zmienić, jeżeli nie będzie innego sposobu na sprzedanie swych produktów. Jest w tym pewne zagrożenie dla rynku i dlatego naszą misją jest stworzenie gry zastępującej GTA, równie niezwykłej, ale nie tak brutalnej.

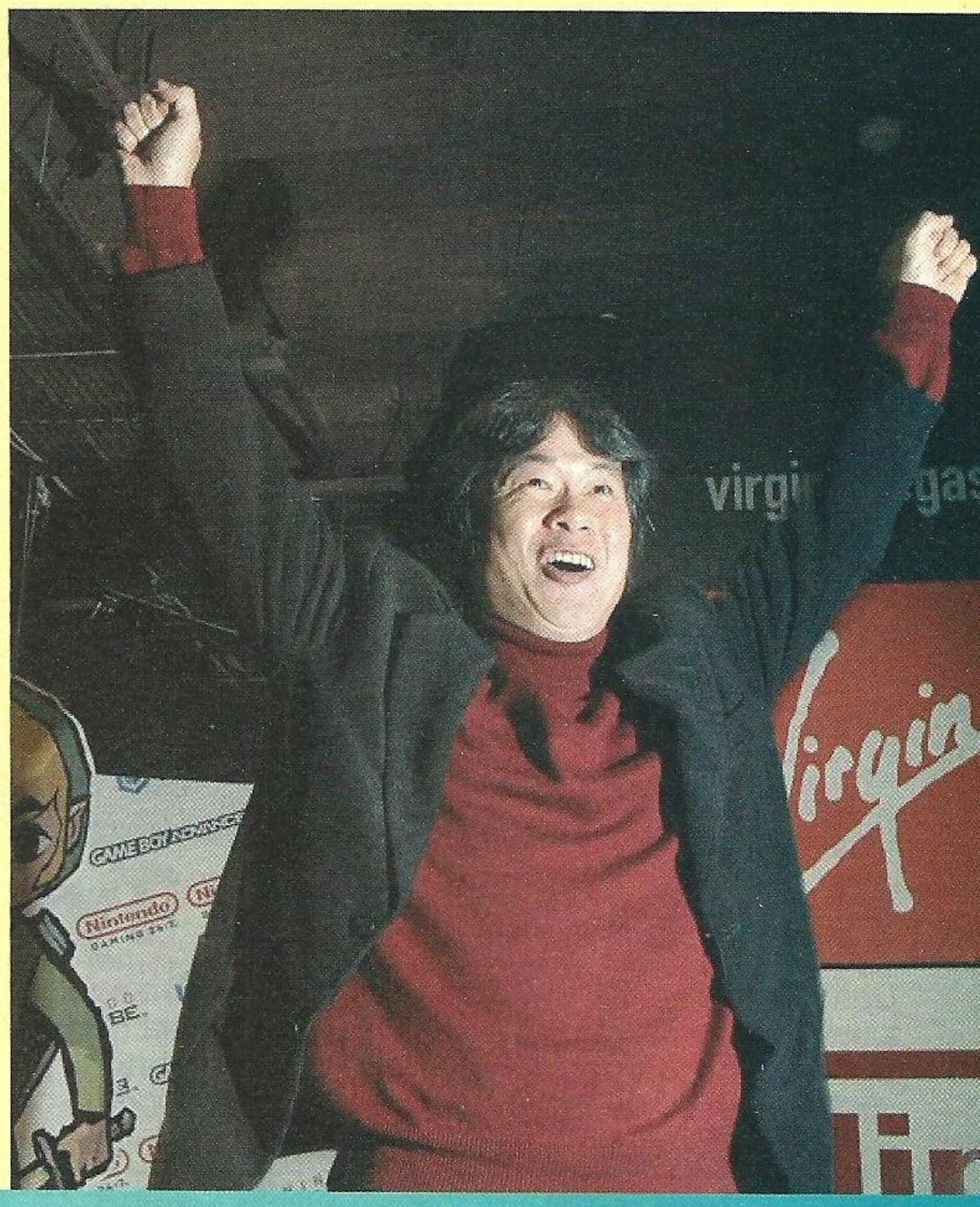
W porównaniu do PS2 i Xboxa, Nintendo cierpi na brak wsparcia ze strony zewnętrznych firm, choć trzeba przyznać, że gry tworzone w wewnętrznych studiach są znakomite. Jakie jest wasze zdanie w tej sprawie?

SM: Jeżeli po prostu porównamy hardware tych trzech konsol to dojdziemy do wniosku, że można robić na nie bardzo podobne gry. Wielu developerów zresztą tak właśnie czyni i obecnie ukazuje się bardzo dużo tytułów multiplatformowych. Może to i dobrze dla graczy, ale w tych pozycjach brakuje indywidualnego podejścia do specyfiki danej konsoli i jej możliwości. Dobrze jest mieć wiele znakomitych tytułów dla swojej konsoli, ale tylko Nintendo potrafi zapewnić specyficzne doświadczenia wynikające z kontaktu z grą. Dlatego takie ważne jest tworzenie jak najlepszych tytułów first-party, które najpełniej wykorzystują możliwości konsoli.
Obecnie Nintendo intensywnie promuje połączenie pomiędzy GBA i GC, a ukaże się również Game Boy Player, który pozwala za pomocą GC grać w gry z GBA na ekranie telewizora. Sprzedajemy już w USA karty do e-Readera, za pomocą których można w prosty sposób wprowadzić nowe dane wykorzystywane przez gry na GC lub GBA. Nintendo cały czas stara się rozwijać oba systemy, jestem przekonany, że coraz więcej i więcej developerów jest zainteresowanych wykorzystaniem unikalnych możliwości jakie dają obie konsole. A Nintendo ze swej strony jest bardzo pozytywnie nastawione do współpracy z takimi developerami. Nie mogę obecnie podać konkretnych przykładów, ale prowadzimy rozmowy z EA, a także z Namco i Segą, co może zaowocować ściślejszą współpracą, która zapewni graczom nowe możliwości.

Czy sądzicie, że kluczowe serie Nintendo jak Mario czy Zelda będą się ciągnąć w nieskończoność, a może nadejdzie taki czas, że nie będziecie już mogli nic wycisnąć z tych postaci?

EA: No cóż, sądzę, że pomysły, które można wsadzić do Zeldy czy Mario nigdy się tak naprawdę nie skończą. Do Wind Wakera wzięliśmy wiele z poprzednich części serii. Brałem udział w tworzeniu poprzednich części Zeldy, zwłaszcza Majora's Mask, i sądzę, że gdyby całością kierowała inna osoba, to Zelda mogłaby być zupełnie innym, nowym produktem. Myślenie o Zeldzie w nowych kategoriach tak naprawdę nie skończy się nigdy.

SM: W ogóle nie martwię się kwestią braku nowych pomysłów. Martwię się tym, że Nintendo ma tyle doskonałych, wszędzie rozpoznawanych serii, więcej niż ktokolwiek inny. W związku z tym większość zespołów developerskich jest zajęta tworzeniem sequeli, co stwarza nieco kłopotliwą sytuację. Na szczęście nowi pracownicy szybko 'dorastają' i mogę im powierzyć pracę nad najnowszymi częściami istniejących już gier. Dzięki temu mamy czas, aby zająć się nowymi wyzwaniami.
Wiecie przecież, że Retro pracuje nad serią Metroid, a Nintendo wraz z Segą tworzą F-Zero. Namco z kolei pracuje dla nas nad Starfoxem. Tak więc co raz więcej devloperów z zewnątrz pracuje nad tworzeniem znanych serii Nintendo. Mamy już tego przykład w Soul Calibur II gdzie występuje Link. Jak widać na wiele różnych sposobów współpracujemy z dveloperami third-party i nie jest tak, że Nintendo zaniedbuje ten aspekt.



„Nie powinniśmy się za bardzo przejmować tym, co jest mówione i pisane o grze, która jeszcze nie ukazała się na rynku. Przejmowałbym się jednak, gdyby reakcje klientów były negatywne już po rozpoczęciu sprzedaży. Wcześniej jednak musimy po prostu jak najlepiej robić to, w co wierzymy, że będzie dobre. A po głębszym przemyśleniu stwierdzam, że tak naprawdę to nieważne jak mówią, ważne, że w ogóle mówią."

Shigeru Miyamoto stworzył bardzo wiele gier, jak choćby Mario i Zelda. Na te tytuły ludzie zawsze czekają z wielką niecierpliwością, ale tym razem zapowiedź Wind Wakera spowodowała spory szok. To chyba pierwsza gra, która przyniosła negatywny odzew, nawet jeżeli była to zdecydowana mniejszość komentarzy. Co Pan o tym sądzi?

SM: Nie powinniśmy się za bardzo przejmować tym, co jest mówione i pisane o grze, która jeszcze nie ukazała się na rynku. Przejmowałbym się jednak, gdyby reakcje klientów były negatywne już po rozpoczęciu sprzedaży. Wcześniej jednak musimy po prostu jak najlepiej robić to, w co wierzymy, że będzie dobre. A po głębszym przemyśleniu stwierdzam, że tak naprawdę to nieważne jak mówią, ważne, że w ogóle mówią.
Po wypuszczeniu Wind Wakera na rynek Japoński otrzymaliśmy sporo komentarzy na temat sterowania i zbalansowania gry. Dzięki temu zdążyliśmy przed europejską i amerykańską premierą poprawić te elementy.

Czy można prosić o krótkie wyjaśnienie w jaki sposób powiązane są poszczególne części serii i czy występuje w nich jeden, czy może więcej Linków?

SM: To dopiero trudne pytanie. W długiej histori Hyrule istnieje Link i coś tam do niej wnosi. Jeżeli mielibyśmy taką możliwość to przedstawilibyśmy dokumenty potwierdzające wszystkie zawiłości tej historii!

EA: The Wind Waker był dla nas bezprecedensowym wyzwaniem. Link jest zwykłym chłopcem, nie jest stworzonym do walki bohaterm. Zostaje jednak uwikłany w skomplikowaną historię Hyrule. Ludzie pytają nas "dlaczego zdecydowaliście się dać Linkowi siostrę?". Powód jest prosty - motywacja. Stwierdziliśmy, że to będzie wystarczająca motywacja do tego, żeby zwykłego chłopca wplątać w wielką przygodę.

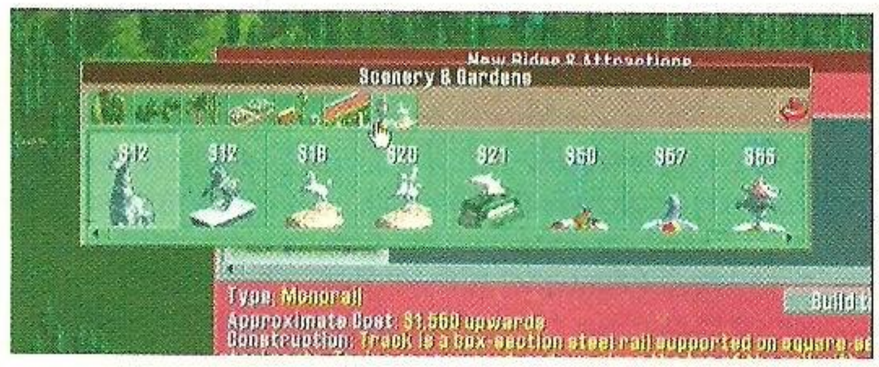
SM: W każdej z poprzednich Zeld Link na początku był tylko zwykłym chłopcem, który został zmuszony walczyć ze złem, ale tak naprawdę to gracz był Linkiem i to właśnie gracza prowokowaliśmy do zagłębienia się w przygodę. W Legend of Zelda najważniejszy jest wspólny rozwój grajacego i postaci, którą steruje. Gracz musi czuć, że zarówno umiejętności Linka jak i jego własne są co raz większe. Ważne jest również to, żeby gracz od samego początku poczuł się związany z postacią, jej złym losem i żeby chciał to zmienić. W czasie tego procesu możemy opisać sposób, w jaki Link stanie się nowym bytem. Link na początku każdej gry jest tylko zwykłą osobą, ale w Wind Wakerze jest małym chłopczykiem – takim, jakich wielu można wszędzie spotkać.

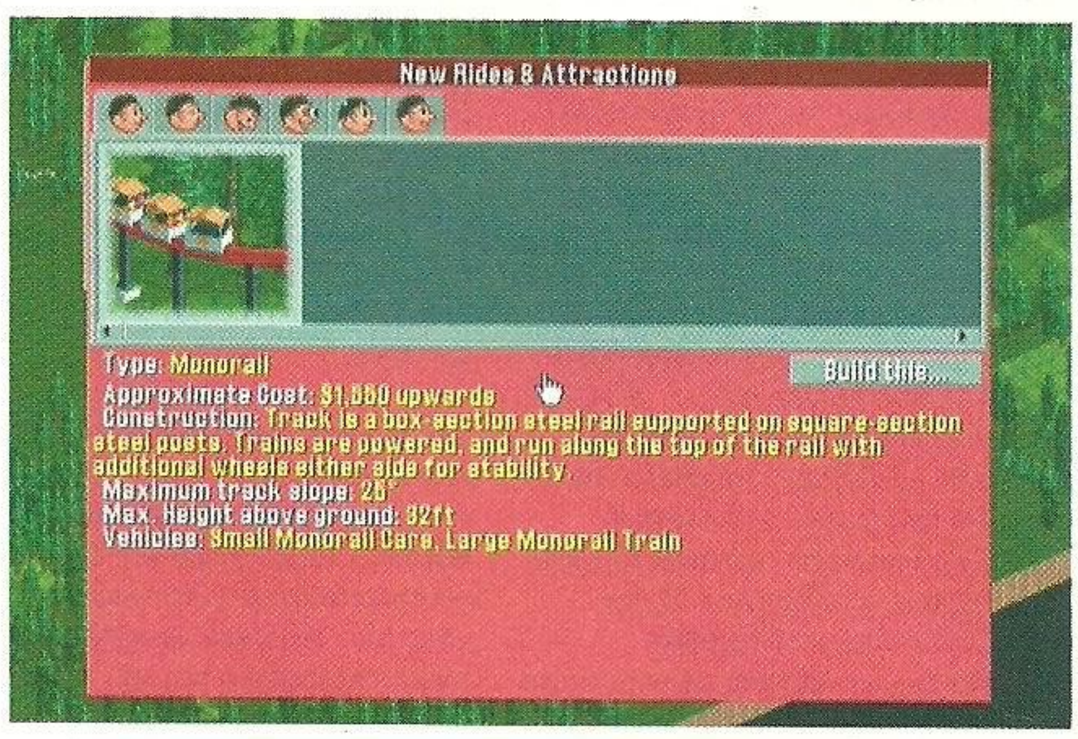
Co w takim razie sądzicie o Linku biorącym udział w jakby nie było brutalnej grze, jaką niewątpliwie jest Soul Calibur II?

SM: Nie przejmowaliśmy się tym wcale. Namco świetnie przedstawiło Linka w Soul Calibur II. Doceniamy to. Nigdy nie mieliśmy żadnych obaw co do wykorzystania tej postaci w bijatyce. Tym bardziej, że Link występował już wcześniej w Smash Brothers.

Kiedy The Wind Waker II?

EA: Mam nadzieję pokazać kontynuację The Wind Waker już podczas przyszłorocznego E3. ■





Rollercoaster Tycoon

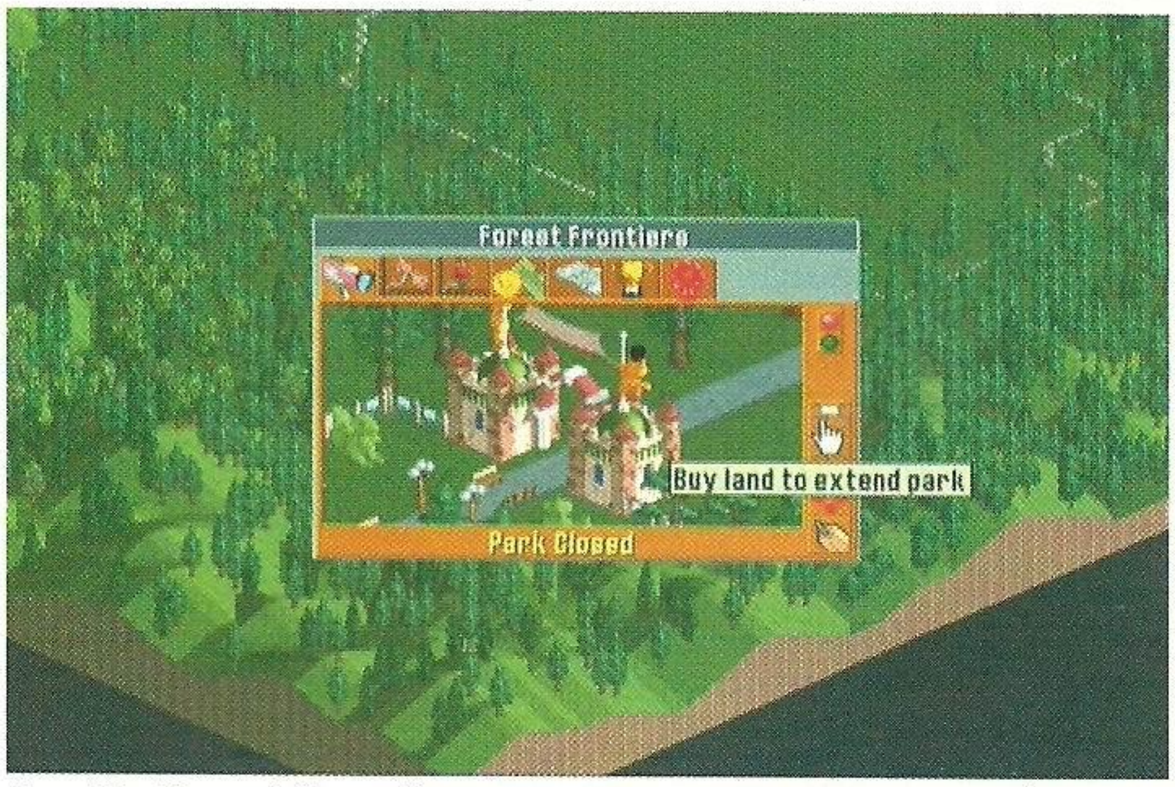
Chris Sawyer mógł być dumny. Napisanie swojego pierwszego hitu, Rollercoaster Tycoon na PC, przypłacił kilkoma dniami w łóżku po tym, jak trzydzieści dziewięć razy pod rząd jechał tą kolejką na próbę. Dodajmy, że jeszcze na trzy lata przed premierą tej gry w wersji komputerowej (co miało miejsce w roku 1999), Sawyer nienawidził rollercoasterów. Któregoś dnia coś go jednak olśniło i... otrzymaliśmy wynik – jedną z najlepszych koncepcyjnie gier ekonomicznych z serii Tycoon.

Z czego natomiast byłby niezadowolony pan Sawyer? Z konwersji na Xboxa, oczywiście. A właściwie – rzec powinienem – braku konwersji. Jak to się stało, że nieskonwertowana gra trafiła na superkonsolę? Możemy się tylko domyślać. Celem dokonania wstępnych przeszpiegów - zapraszam do recenzji. Ustalmy najpierw fakty, podążając śladem mistrza tej dziedziny, Pana z Wołoszańskich, Bogusława. Jest rok 1999. Dobry rok dla gier. Chris Sawyer skończył już pracę nad swoim ostatnim hitem, w którym przeniósł całą miłość do rollercoasterów na komputery domowe. Postanowił stworzyć produkt, w którym gracz dostanie w rękę furę gotówki, teren i środki, a potem każe mu się zbudować park rozrywki, ukierunkowany na kolejki właśnie. Gracz taki mógłby postawiwszy kilka podstawowych elementów zabawowych, wpuścić na teren parku gości i kazać im hasać oraz zostawiać pieniądze. Jak w życiu. Wszystkiego tego dopiął nasz dzielny autor. Były kolejki, były różne tła, na których można było tworzyć parki – od pustyń, po arktykę. Nakierowanie kursora na poszczególnych gości wskazywało, co im tam chodzi po głowie. Jedni myśleli tylko o jedzeniu, inni wychwalali jakieś stworzone przez nas atrakcje, co wyraźnie wskazywało, że czas już podnieść cenę za bilety. Innymi słowy chcę dać Wam do zrozumienia, że jeśli chodzi o listę danych i czynników, na jakie gra reagowała i jakie uwzględniała – zabawy było na całe miesiące! Wdzięczny ów tytuł doczekał się dodatków, między innymi „Corkscrew Follies" i „Loopy Landscapes", które postanowiono włączyć integralnie do wersji na Xboxa. Ale czas płynie dalej. Mamy rok 2003 i autorzy są już przekonani, że inwestycja w konwersję jest wspaniałym pomysłem. Rollercoaster Tycoon wychodzi na Xboxa. Jest to dzień, w którym na stałe wpisali się do historii gier elektronicznych, na nieco podobnej zasadzie, jak Michael Jackson wystawiający za balkon własne dziecko – zrobili coś tak strasznego, że długo im się tego nie zapomni. Bez wątpienia jednak zrobili najbrzydszą grę na konsolę firmy Microsoft i długo nikt im nie zagrozi.

Zacznijmy od ogółów: gra nie zmieniła się ani o piksel od 1999 roku. Tekstury są urozmaicone jak dialogi w filmach porno, a większość z nich umowna i ulotna, jak to, co widzą koledzy w oczach posłanki Beger (nie ośmielę się przytoczyć tego wyrazu). Trawa w Rollercoaster Tycoon, to wielka zielona plama, woda jest zaś plamą niebieską. Wszystko to z lekkimi akcencikami (kur..., tymi z oczu - mac) w innych odcieniach, ale nie spodziewajcie się zbyt wiele. To jednak jeszcze nic. Co zrobił telewizor z pierwotnym obrazem w rozdzielczości komputerowej, możecie sobie tylko wyobrazić. Nie ma odwiedzających – są po prostu barwne chmurki. Nie ma danych i tekstu – są... barwne chmurki. Interesują Cię dane konstrukcyjne pewnego fragmentu toru? Zapomnij. Nie ma takiej lupy i filtra, który można zastosować, by się czegokolwiek doczytać. Tym to wszystko zabawniejsze, że niemal cała gra składa się z okienek. Jak w systemie Windows – otwieranych i nakładanych na siebie. Pół biedy, jeśli operujemy myszką. Ale kto z Was ma myszkę do Xboxa? Jeśli jej nie macie, liczcie dosłownie na lata, LATA machania gałką i jeżdżenia kursorem po ekranie tylko po to, żeby zamknąć dziesiątki okien, które porozwalały się po całym telewizorze. Wspaniała rozrywka. Niestety – nie jest to element, który podlegałby jakimkolwiek zasadom uczenia się/usprawniania. Nie jest innymi słowy tak, że im dłużej się gra, tym to się wszystko szybciej odbywa. Nic bardziej błędnego. Wręcz przeciwnie – interface i konieczność obsługi starej, brzydkiej już gry za pomocą gałki analogowej frustruje jak polskie seriale komediowe. Cóż zatem mogę powiedzieć? Głęboko, w brzydkiej skorupie tej gry kryje się perła – jej silnik i zasoby danych dotyczących zasad funkcjonowania parku. Uwzględniono dosłownie wszystko. Postawcie budkę z burgerami przy wejściu do kolejki i zobaczycie wielki wypas pawi w technikolorze! Naprawdę nie zapomniano o niczym.

Jeśli uważacie się za takich, którym nie przeszkadza, że jest ona brzydka i trzeba do niej bardzo powoli mówić, a ważne jest za to, że coś w sobie ma – droga wolna. O grze mówię oczywiście.

Grabarz



Przez kilka lat pozwalaliśmy sobie często na żarty i zawołania w stronę słynnej „kontroli jakości" w Sony, która zezwala na wydanie gry na PSX i PS2. Już nie będziemy.

Nawet mimo ceny oscylującej w okolicach 29 dolarów (podczas gdy gra z górnej półki na Xboxa kosztuje 45-50 dolarów) nie powinno się na to patrzeć przez palce.

Xbox — *Masz coś w sobie, babciu, ale...*

- *Wydawca:* Infogrames
- *Producent:* Chris Sawyer
- *Liczba graczy:* 1

Wykorzystuje: -

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

3.2

Jest bump-mapping, a także rewelacyjne efeky graficzne podczas replaya.

Moto GP 2

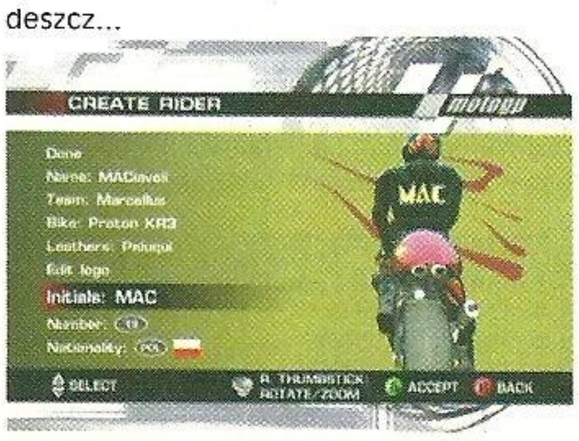
Wiecie jak to jest pędzić na motocyklu o pojemności niecałego litra z prędkością urywającą głowę i przyspieszeniem, które sprawia, że nawet myśli zostają daleko w tyle?

Ja już wiem, choć tylko wirtualnie. To chyba lepszy sposób niż próbowanie takiej jazdy w rzeczywistości - w końcu nie każdy jest Valentinem Rossi czy Maxem Biaggi... Choć nie ukrywam, że spróbować by się chciało. Szczególnie po graniu w Moto GP2, które właśnie zajęło zaszczytne miejsce najlepszych i najładniejszych wyścigów motocyklowych na konsolach nowej generacji.

Już poprzednia część dała przedsmak tego, co zobaczyliśmy teraz. Jak być może wiecie Moto GP od początku wspiera usługę Live, a demo pierwszej części jest sprzedawane z zestawem umożliwiającym podłączenie Xboxa do sieci. Druga część oczywiście również obsługuje Live'a i z pewnością będzie cieszyć się olbrzymią popularnością wśród graczy - tak jak poprzednia edycja, która jest jedną z trzech najpopularniejszych gier sieciowych w Stanach. Ale dla samotnego gracza Moto GP2 oferuje całkiem sporo zabawy. I to na najwyższym poziomie.

Zacznijmy może od czegoś ostrego, czyli grafiki. O żesz ty, ale ta gra prześlicznie wygląda, pierwszy spojrzenie i już wiadomo, że będzie baaardzo szybko. Zaczynam jazdę... Powolutku uczę się dość nietypowo rozwiązanego sterowania - zazwyczaj w wyścigach na maszynie Microsoftu gaz i hamulec umiejscowione są pod spustami analogowymi. W Moto GP2 w tym miejscu są tylko hamulce - prawy od przedniego koła, a lewy od tylnego. To niebywale zwiększa kontrolę nad maszyną (można bez większych problemów pojeździć sobie na przednim kole!), ale jednocześnie poważnie utrudnia utrzymywanie stałej prędkości - wprawdzie gaz jest również analogowy, ale przycisk zań odpowiedzialny jest bardzo czuły. Jednak wkręcam się błyskawicznie i po chwili nie mogę już oderwać się od pada. Uczucie prędkości jest niebywałe, nawet przy widoku zza kierowcy, po przełączeniu na widok zza owiewki lub kamerę umiejscowioną na przednim widelcu motocykla to uczucie staje się wszechogarniające. Speeed! Ale to i tak dopiero początek, kilka zaledwie zakrętów... Przede mną pierwsza dłuższa prosta... Prędkość rośnie, gdy nagle na ekran wyskakuje efekt tak dobrze znany z Burnouta 2 - kamera oddala się lekko, kontury obiektów się rozmywają i... No tak, to było do przewidzenia - najbliższy zakręt okazał się być 'trochę' za ciasny. Ale co mi tam, ja chcę więcej i więcej! Trzeba przyznać, że graficznie Moto GP2 dorabia przysłowiowych uszu, ale nie jest wcale idealny. Zdarzają mu się dość gwałtowne skoki animacji, co z początku nie jest widoczne. Dopiero jak spojrzymy z boku, gdy nie pochłania nas tak bardzo kierowanie dwukołowym monstrum, zaczynamy dostrzegać, że przy większej liczbie motocyklistów na trasie zaczynają się drobne problemy. Podobnie, choć w większym stopniu ma to miejsce przy grze na podzielonym ekranie. Ale to i tak fajna zabawka.

Największe wrażenie zrobiły na mnie dokładnie odwzorowane maszyny oraz tak prosty fakt, jak to, że tylne koło motocykla jest idealnie zaokrąglone. Włączcie widok z koła i podjedźcie do motocykla zawodnika przed Wami - wygląda to niesamowicie. Trasy również prześliczne, niemal czuć chropowatość asfaltu, słońce razi w oczy albo leje deszcz...



Wizualnie jest bosko, ale z dźwiękiem już gorzej - choć tylko pod względem muzy, bo reszta jest nienagannie dobrana. Xbox podaje dźwięk w Dolby Digital 5.1, świetny efekt podczas wyprzedzania! Wyraźnie też słychać różnicę pomiędzy czterosuwową maszyną o pojemności 990 cm sześciennych, a klasyczną dwusuwową 500. Po za odgłosem silnika obie różnią się także parametrami jezdnymi. Pierwsze mają lepsze przyspieszenie i lepszą elastyczność, a te drugie rewelacyjnie sprawują się na najwyższych obrotach.

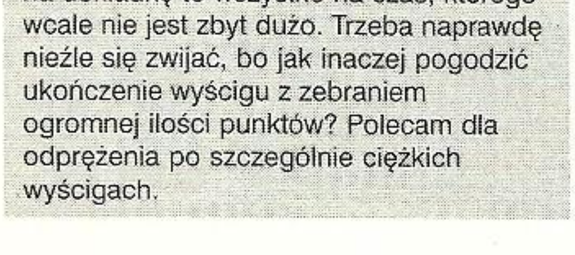
To się nazywa realizm, panie i panowie. Moto GP2 ma dość standardowe tryby gry - Quick Race i kariera, w której oczywiście tworzymy własnego jeźdźca, a nawet go trenujemy - zaliczanie zadań z treningu nie tylko uczy nas panować nad maszyną, ale zwiększa również umiejętności motocyklisty w czterech podstawowych kategoriach - przyspieszenie, prędkość maksymalna, hamowanie i branie zakrętów. Fajna sprawa, a zadania dość urozmaicone. Sterowanie, o czym już wspomniałem, nie jest najłatwiejsze, ale po jakiejś godzinie gracz zaczyna czuć maszynę. Nie jest nieprzyjazne, wprost przeciwnie - łatwość manewrowania jest olbrzymia. Trzeba tylko przyzwyczaić się do potwornych prędkości, niebywałego przyspieszenia i przyswoić sobie kilka podstawowych zasad. Choćby takich, jak „nigdy nie będę przyspieszał w połowie zakrętu!". Poziom trudności Moto GP2 jest dość wyśrubowany, ale to dobrze - przeciwnicy w sieci nie będą pobłażliwi i przyda się solidny trening. Jak zwykle w tego typu grach można ustawić sobie poziom symulacji - tym razem w skali od zera do stu procent.

Jeżeli oglądasz każdą relację z Moto GP to nie masz wyjścia - musisz mieć ten tytuł. Zabawa jest satysfakcjonująca pod każdym względem i to zarówno dla fanów symulacji i zręcznościówek. Szybka, wciągająca, wymagająca i długa...

A z Live praktycznie nieśmiertelna - przynajmniej do premiery następnej części.

Marcellus

KASKADERKA?!



Ze zdziwieniem ujrzałem w menu tryb Stunt. Co się może pod nim kryć? Skoki przez przeszkody, czy...? Po chwili okazało się, że jednak coś innego. Stunt Mode to zręcznościowe wyścigi po tych samych torach, co normalnie, choć do przejechania jest tylko jedno okrążenie. A o co chodzi? Proste - za efektowną jazdę dostajemy punkty. I tak na przykład - im dłużej jedziemy na tylnym kole tym więcej zbierzemy punktów. Ale punktowanych jest o wiele więcej kategorii - na przykład utrzymywanie się w trasie, wyprzedzanie, jazda z uślizgiem tylnego koła, jazda na przednim kole (Endo), palenie gumy czy nawet zrzucenie przeciwnika z siodełka. A na dokładkę to wszystko na czas, którego wcale nie jest zbyt dużo. Trzeba naprawdę nieźle się zwijać, bo jak inaczej pogodzić ukończenie wyścigu z zebraniem ogromnej ilości punktów? Polecam dla odprężenia po szczególnie ciężkich wyścigach.

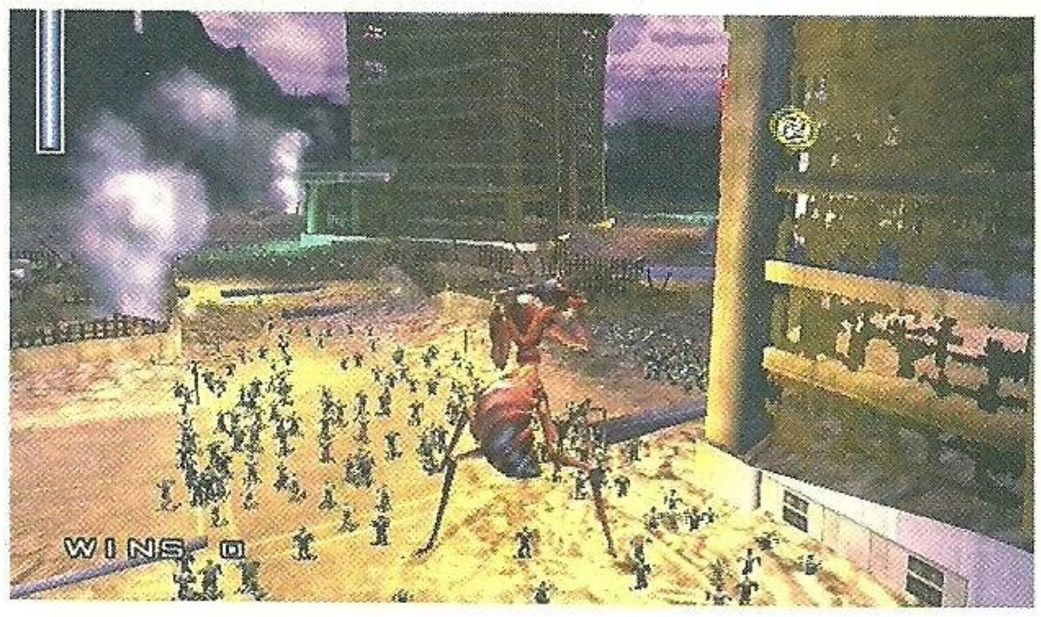
Xbox *Speeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeed!*

- *Wydawca:* THQ
- *Producent:* Climax
- *Liczba graczy:* 1-2 (+Live)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1, Xbox Live!*

9.2



War of the Monsters

Mrówki! Jako dziecko bałem się tych insektów i gdy tylko jakiś znalazł się w pobliżu natychmiast ginął pod podeszwą mojego buta. Najgorsze były faraonki!

No tak, wiem, że nie ma się czym chwalić, ale przecież każdy z nas ukrywa jakiś mroczny sekret. Z wiekiem wyrosłem z tych nieco sadystycznych nawyków, lecz pamięć o przewadze jaką nad mrówkami dawał mi wzrost na zawsze pozostała. Tym bardziej z radością powitałem najnowszą grę panów z Incog. Tym razem jednak wszystko dzieje się na ekranie telewizora, a tysiące mrówek mogą spać spokojnie.

Co więcej, w WotM mamy do czynienia z odwróceniem naturalnego porządku rzeczy. Zazwyczaj jest tak, iż to człowiek depcze mrówki, wysyła małpki w kosmos, a ze skór jaszczurek kompletuje garderobę. W przypadku opisywanej gry sytuacja prezentuje się zgoła odmiennie. Po wygranej wojnie z ufolami nasza planeta została dosłownie zasypana setkami latających talerzy, a wyciekające z nich paliwo doprowadziło do katastrofy ekologicznej. W skutek tego przeróżne zwierzątka zaczęły mutować i szybko zamieniły się w ogromne bestie żądne krwi! W miastach na całym świecie zapanowała panika, kiedy stwory rozpoczęły krucjatę przeciwko ludzkości. A żeby było jeszcze ciekawiej, ufole postanowiły odegrać się na zwycięskich Ziemianach. Oj, drogi graczu, będziesz miał kupę roboty.

Zabawa w WotM jest prosta jak przysłowiowy drut, a do tego wciąga jak czarna dziura materię! Zamiast wcielić się w dzielnych wojaków zwalczających przerośnięte zagrożenie, przejmujemy kontrolę nad samym zagrożeniem. Na dobry początek dostajemy do dyspozycji osiem bestii, pośród których znajdują się takie kurioza jak Togera, odpowiednik słynnej Godzilli, Congar, zły bliźniak King Konga, Ultra V, japoński mech, czy też Preytora będąca zmutowaną modliszką! Monstery są wielkości sporych budynków, a w swym arsenale oprócz wielu ciosów posiadają też „taunty" mające zmrozić krew w żyłach przerażonych do szpiku kości ludzi. Dobra, mamy już potwory, mamy spanikowanych cywilów, ale jeszcze chyba czegoś tu brakuje. Dorzućmy, więc trzynaście rozległych plansz odzwierciedlających tętniące życiem metropolie, elektrownię atomową, lub chociażby tajną bazę wojskową, a otrzymamy produkt niemal idealny. Nasi bohaterowie nie przybyli naturalnie do

tychże miast w celu podziwiania infrastruktury miejskiej. Ich celem, na nasze szczęście, jest absolutnie bezprecedensowa demolka! Wcielając się w jedną z bestii będziecie musieli pokonać w brutalnej walce inne potwory stojące Wam na drodze. Potyczki z przeciwnikami muszą się podobać. Każdy stwór dysponuje pokaźnym garniturem ciosów, w którym oprócz normalnych kombinacji można znaleźć po dwa „specjale", rzuty, dobicia, stuny, a nawet strzelanie! Jest tego całe multum. Jak to zwykle w bijatykach bywa, natkniecie się tu na postacie wolne, ale nadrabiające siłą i na odwrót. Naturalnie różnic jest więcej, ale nie wnoszą one nic nowego do gatunku. Skupmy się więc może na tym, co niespotykane do tej pory w grach tego typu, czyli na skali totalnej demolki. Wierzcie mi, jeszcze w żadnej grze nie mogliśmy w takim stopniu dać upustu niszczycielskim zapędom. Dlatego też najbardziej rajcującym elementem gry jest niczym nieskrępowane niszczenie miast. Tutaj dosłownie wszystko można zrównać z ziemią! Nawet największe wieżowce nie oprą się sile mutantów! Pod nawałem ciosów ściany budynków pękają, a w końcu cała konstrukcja wali się w tumanach kurzu przygniatając setki niewinnych ludzi, a czasami nawet którąś z bestii. Wszystkie elementy takiego rumowiska można wykorzystać do walki z wrogiem, a więc ciskanie gruzem, stalowymi belkami, czy prętami jest tu na porządku dziennym! Także samochody i inne środki transportu okazują się niezwykle przydatne w trakcie starć tytanów! Nie ma to jak sprać obrzydliwą mrówę (wygląda jak faraonka, hehe) wagonem kolejowym! Możliwości jest bez liku! Wyobraźcie sobie taką akcję! Po obiciu Togery jachtem, rzucacie stalowym prętem, który przeszywa ją na wylot. Kiedy jaszczur wije się z bólu chwytasz bezbronną kreaturę, obijasz o asfalt, a następnie potężnym sierpowym posyłasz na pobliski wieżowiec. Szybko podbiegasz i ładujesz trzy ciosy w powietrzu. Ostatnie uderzenie raz jeszcze kieruję Togerę na zdezelowany już drapacz chmur, który pod wpływem siły uderzenia majestatycznie przewraca się prosto na sponiewieraną podróbkę Godzilli. Brak mi słów uznania! A wszystko to śmiga w 60 klatkach na sekundę bez żadnych niemal zwolnień! I nie jest tak dlatego, że wszystkie obiekty gry składają się z dwóch, czy trzech „trójkącików". Zarówno plansze jak i same bestie prezentują niezwykle wysoki poziom wykonania i ani przez moment nie wywołują skrzywienia na twarzy gracza! To samo tyczy się muzyki i dźwięków, które dobrane są idealnie do tego rodzaju produkcji. Podniosłe kawałki świetnie komponują się z krzykami ofiar, chrzęstem gruzu oraz wyciem potworów!

Ktoś się pyta o wady? Przede wszystkim ten tytuł sprawdza się o wiele lepiej, gdy mamy pod ręką kolegę chętnego do wspólnej zabawy. Grając samotnie szybko znudzimy się krótkim trybem Adventure i dość monotonnymi Endurance, czy Free for All. Nawet trzy ukryte minigierki nie ratują sytuacji, gdyż są po prostu słabe. Można przedłużyć sobie zabawę odblokowując sekrety, takie jak nowe postacie, kostiumy, albo plansze, ale kiedy znamy już wszystkie triki każda walka staje się podobna. Dlatego po kilkunastu godzinach samotnych potyczek warto zaprosić kumpla.

Jak najlepiej zarekomendować tę grę? No cóż, WotM na kilkanaście bitych godzin oderwał mnie od ukochanego SH3. A to nie udało się żadnej innej grze od ponad dwóch miesięcy!

Qoora

PlayStation 2 *King Kong byłby dumny!*

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Incog
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.3

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

Stake

Człowiekowi, by rozpoznać drugiego po głosie w rozmowie telefonicznej, wystarczy podobno pierwszych osiem sylab. Stąd też telesprzedawców uczy się, by przedstawili się i coś jeszcze dodali na początku, żeby klient zdążył ich rozpoznać.

Ale ile pierwszych klatek potrzeba, by rozpoznać jakość gry? Niemało. Zwłaszcza, jeśli jest to tytuł imprezowy, jak na przykład recenzowany tu Stake. Oprócz wyszperania informacji o grze, trzeba pograć samemu, a potem sprosić jeszcze „kilku ziomków", celem podsłuchania, co mają do powiedzenia znad joypadów podczas lektury tytułu. Tak było i tym razem. Choć zapowiedzi były górnolotne jak rzadko, a pierwsze wrażenie bardzo pozytywne, z czasem gra nieco zmiękła. W takich sytuacjach też trzeba być czujnym. Dopiero, co siedziałem nad Tao Feng, gdzie człowiek wciąga się po jakimś czasie, więc sytuacja może być i odwrotna.

Tymczasem Stake jest właśnie grą imprezową. Dla wtajemniczonych powiem, że to nieco rozbudowany pod względem wielkości aren Power Stone, znany z konsoli Dreamcast. Dziewięć postaci do wyboru (na arenie maksymalnie cztery) – od niuni z prawie całym biustem na wierzchu, przez dziadka-mnicha, po dziwnego, powolnego mutanta – całe spektrum rodem z anime. Cztery tysiące polygonów na postać robi wrażenie. Ludziki naparzają się za pomocą wyćwiczonych kończyn, broni posiadanych na stałe, albo wykorzystując różnego rodzaju znajdźki. Normalka. Biegają, skaczą i ganiają się „w nieskrępowanej niczym zabawie". Można zdobywać i zmieniać stroje, wykuwać combosy – pełen wypas. Z jednej strony graficznie Stake jest grą bardzo dopracowaną. Postacie ciekawe, różnorodne i barwne. Fajowo. Jak w Power Stone zresztą. Podobnie areny – są naprawdę duże i równie klimatyczne. Jest poziom przypominający wielki cyrk, jest ogród japoński ze stawikiem i budynkami na palach, jest strefa wulkaniczna i wreszcie cudowny skalisty krajobraz z przelewającymi się wszędzie, spienionymi wodospadami. Efekty świetlne, ślicznie zrobiona woda (zachwyt jak zwykle póki się do niej nie wejdzie – powierzchnia nie reaguje) – wszystko miodniusieńkie aż do wymiotów. Tylko... No właśnie. Gra z konsolą ma średni sens, bo kamery nie da się ustawić tak, żeby było wygodnie – jest albo za blisko, albo pod złym kątem. Nigdy nie widać wszystkiego tego, co byśmy chcieli i często dostajemy łomot (na przykład bombę zamrażającą) zupełnie znikąd, nie wiedząc nawet, że tam stał przeciwnik. Fakt – można odpalić widok mapy, ale gdzie w wirze walki masz czas, żeby na to patrzeć? Po wtóre dźwięk. Mało w nim mocy. Uderzenia jakieś takie słabiutkie, anemiczne, muzyka jak z filharmonii, a tam przecież jatka na ekranie! Postacie też giną jak małe laleczki, a nie jak bohaterowie. Może to taki klimat anime właśnie? No, nie wiem. Można by tu dokonać paru zmian. Innymi słowy chcę powiedzieć, że graficznie i koncepcyjnie to jest bardzo dobry tytuł. Gorzej, kiedy te dwa elementy, wraz z resztą mają zacząć stanowić jeden monolit, grę Stake. Widać przepotężną przepaść między jakością obiektów, a przyjemnością gry, która w opcji dla jednego gracza jest po prostu nudna, zaś dla wielu graczy zamienia się w loterię. Czego by nie powiedzieć – człowiek powinien widzieć pozytywne efekty swoich starań, czyż nie? W Stake tego nie uświadczysz. Prąc jak dzikus możesz zginąć na miejscu, bo ktoś znikąd przeleci Ci obok ze zmniejszającym wywarem i wszyscy będą po Tobie deptać.

Jeżeli zatem czekaliście na niezłą grą na imprezy – to jeszcze nie Stake. Jest to bowiem gra ze sporą dawką dobrych pomysłów, które niezbyt wdzięcznie się ze sobą komponują. Małe pole widzenia zmniejsza się jeszcze bardziej, kiedy zaczynamy grać we cztery osoby na jednym telewizorze, dźwięki miksują się w jeden koktail – pewnie, warto odpalić zabaweczkę na chwilę, ale państwo z Metro 3D powinni zapamiętać, że każda gra, do której usiądzie na raz więcej, niż jedna osoba, to kawał trudnego kodu. Trzeba ją naprawdę dobrze wyważyć. Generowanie chaosu może i jest przyjemne, ale nie daje wystarczającej motywacji, żeby wyciągnąć portfel w sklepie... Choć, może dla niektórych?...

Grabarz

KLIMAT IMPREZ

Nie wiem czy zauważyliście jak upraszczają odbiór sitcomowych komedii puszczane w tle śmiechy publiczności. Nie mówię tu o polskich komediach tego typu, ale klasyce zachodniej (jak np. „Przyjaciele"). Zastanawiałem się ostatnio jak tego typu zagrywki sprawdzałyby się w grach. I cóż tu dużo mówić – gry sportowe wszelkiego rodzaju, czy to noga, czy hokej mają klimat budowany z pomocą komentatora i reakcji publiczności.

Ale były i ciekawsze przykłady. Jeszcze całkiem niedawno, powinniście pamiętać, w serii Mortal Kombat po zrobieniu uppercuta, lub combosa słychać było głosy „Toastyyy!" albo „Outstanding!", czy „Superrrr!". Gdzie to się podziało?

W Stake głosy postaci i odgłosy w ogóle są płaściutkie jak stół do tenisa i gdyby dodać im coś takiego właśnie – znacznie podniosłoby to dynamikę. Nie mówię już o mordobiciach, gdzie czasem sami musimy sobie robić owacje na stojąco, a fajnie by było zebrać okrzyki zdumienia po wyjątkowo mocarnych zagrywkach. Takie właśnie reakcje sprawdzają się – to już wiem – zwłaszcza na imprezach.

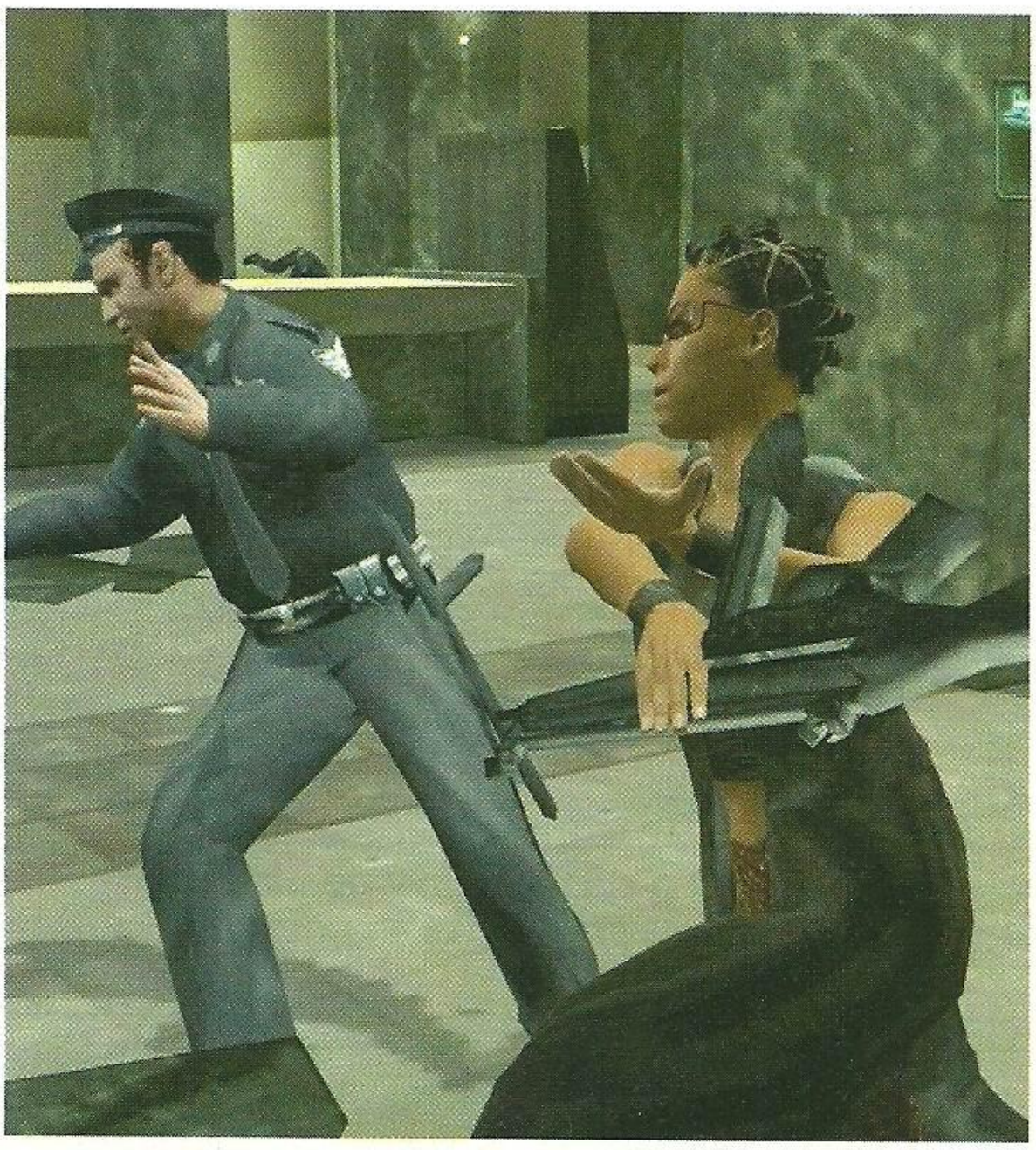
Xbox — *Ładny ul, ale mało z niego miodu.*

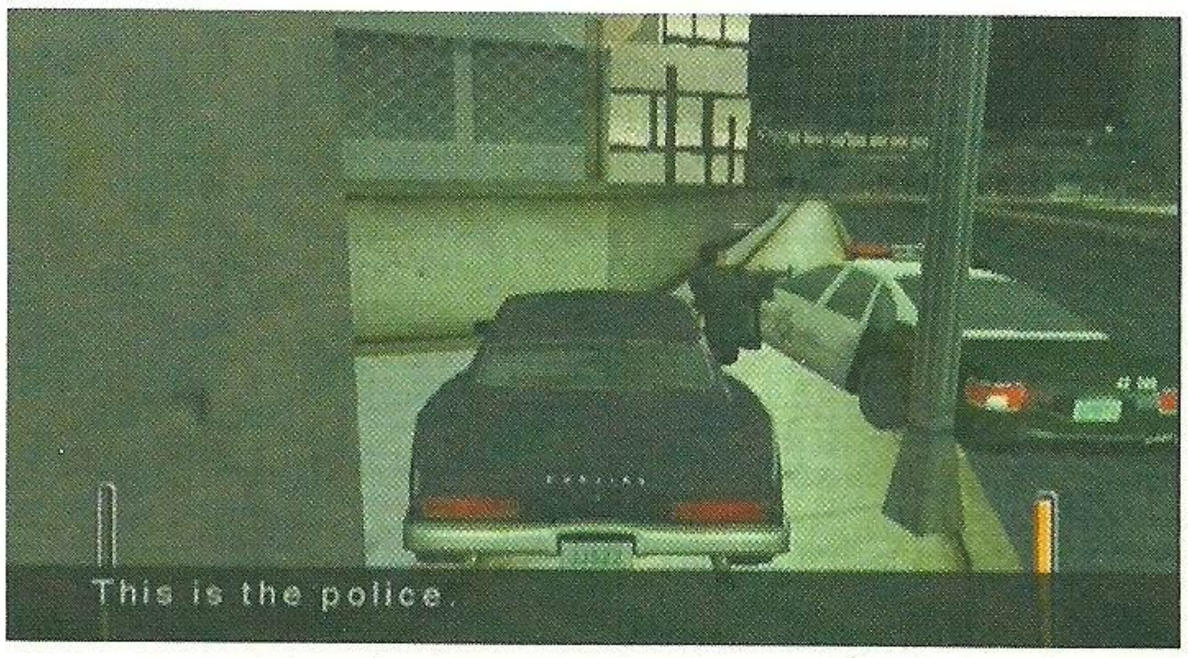
- *Wydawca:* Metro 3D
- *Producent:* Gameness
- *Liczba graczy:* 1-4

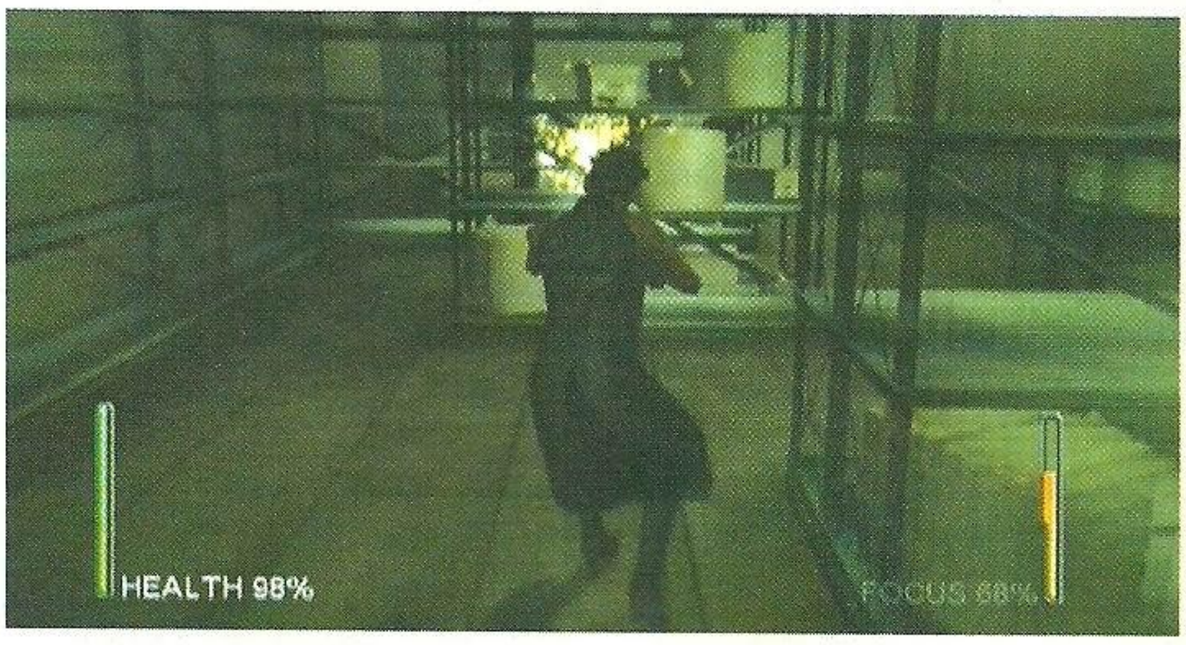
GRAFIKA 7
DŹWIĘK 5
MIÓD 3

Wykorzystuje: -

6.1







Enter the Matrix

Nowele brazylijskie wymyślono jako środek do motywacji pracowników. Otóż kobiety pracujące w Brazylii były dość słabo opłacane i nie chciało im się chodzić do pracy. Zatrudniano więc odpowiedniego „autora", który codziennie pisał nowy odcinek sagi i czytał spracowanym babeczkom podczas roboty. One zaś, z ciekawości, w zdrowiu i chorobie goniły do pracy z błędnym spojrzeniem nałogowca.

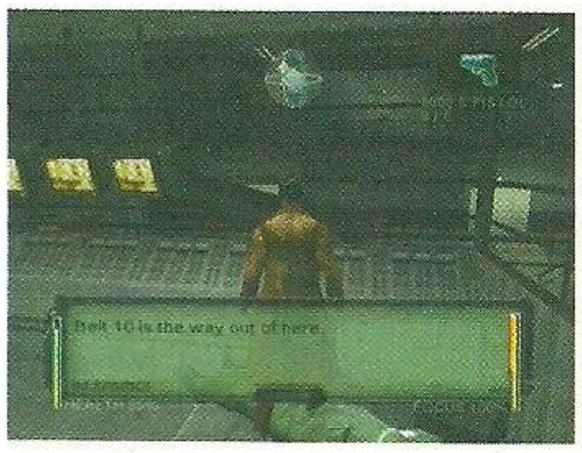
Enter the Matrix przyciągnie Was pewnie na tej samej zasadzie. Zechcecie wiedzieć „co jest dalej?". I słusznie. Jedną z domen tej gry jest fakt, że składnie dopowiada i tłumaczy niektóre elementy pojawiające się w pełnometrażowych filmach (i jednym Animatrixie). Nie będą to jednak zbytnie sensacje. Uważny widz wszystko już właściwie wie, a nawet jeśli nie wie, to pewnie się domyśla. Tym niemniej to jakaś część universum Matrixa, której ignorować nie wolno.

There's no spoon!

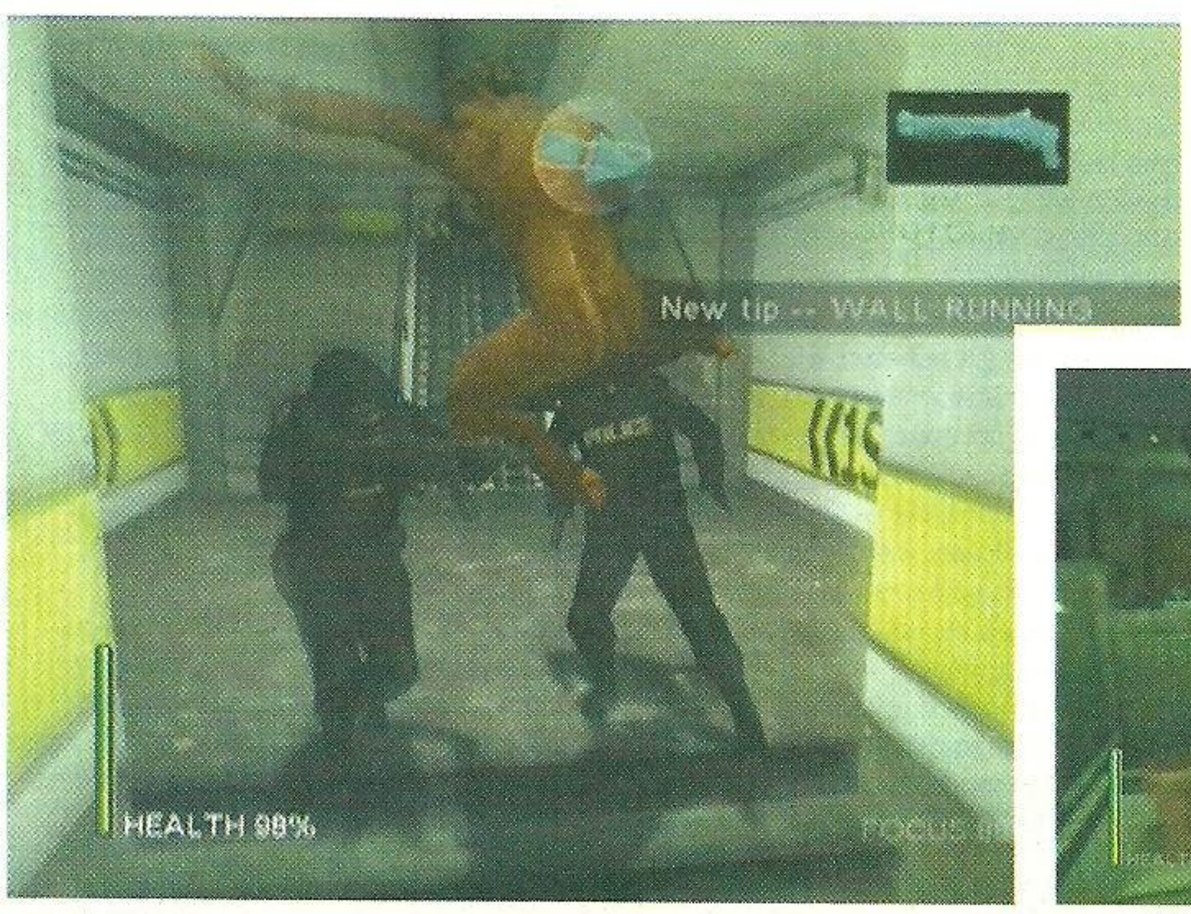
Ukierunkujmy myślenie w drugą stronę. Enter the Matrix jest też cegiełką w wielkim świecie gier elektronicznych. Stanowi jakiś tam wkład w jego spuściznę. Myśląc w ten sposób dojdziemy do konkluzji raczej niemiłych. Enter the Matrix nie istnieje bez filmu. Gdyby wyjałowić ją zupełnie z elementów stworzonych przez braci Wachowskich, nie pozostanie nic więcej jak dość nieudana próba pójścia za ciosem Maxa Payne'a. Szkoda, prawda? Czy ktokolwiek z Was jednak wątpi w to, że ta gra dobrze się sprzeda? No właśnie.

W Enter the Matrix pokierujemy poczynaniami dwóch postaci (do wyboru): Niobe i Ghosta. Historia obojga toczy się gdzieś obok głównego scenariusza filmu i momentami chytrze ją wypełnia. To chyba najlepszy zabieg, żeby zmobilizować kogoś do kupienia gry. „Zobacz więcej!" albo „Tego nie było w filmie!". Na przykład słynna już scena pościgu na autostradzie – gra doskonale pokazuje jej tło. Leci fragment filmu z Morpheusem na autostradzie, zaraz po tym na ekranie pokazują się nasi bohaterowie (na silniku gry) i słychać słowa: „Szybciej! Morpheus jest tuż przed Wami!" i już czujemy się częścią wielkiego widowiska! W całej grze zawarto ponad dwadzieścia scen filmowych i dodatkowo, dla wytrwałych trailer trzeciej części! Cudowny!

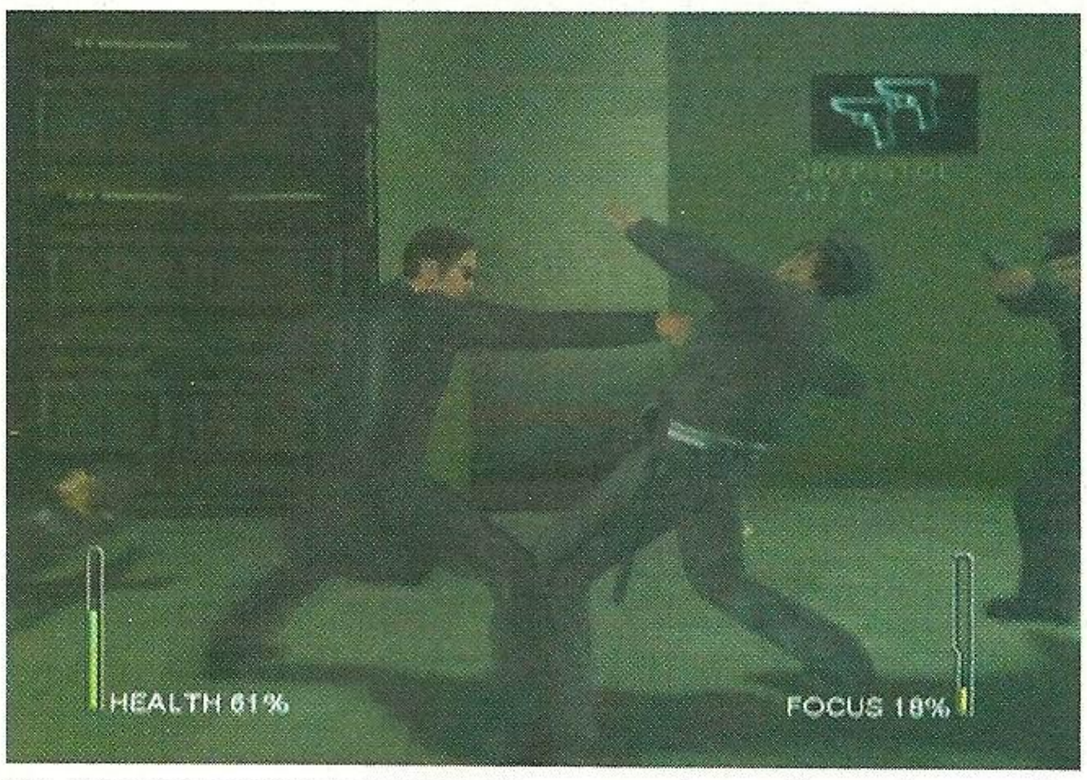
Ale wróćmy do mechaniki. Na początku wybieramy postać – albo Niobe, albo Ghost. W zależności od tego, kogo wybierzemy scenariusze się różnią. Postacie działają symultanicznie, więc zaczynając Niobe dostajemy komunikaty od Ghosta, który czyści nam drogę, albo gdzieś czeka. Grając Ghostem po prostu czyścimy drogę i wysyłamy komunikaty. Fajne, ale oczywiście przez to obie postacie operują przez większość czasu na tych samych lokacjach. Podstawowym trybem gry jest TPP, w którym kierujemy poczynaniami wybranej postaci. Nasz dziarski ludzik może biegać, skakać, kopać



przeciwników i lać ich piąchami. Jeden przycisk służy dodatkowo jako przysłowiowy „action button" do przeprogramowanych akcji (jak ciągnięcie dźwigni i wciskanie przycisków). Całość wygląda zastraszająco prosto. Większość misji polega na bieganiu. Ot na przykład, już na samym początku mamy odszukać jakąś paczkę na poczcie. Poczta okazuje się budynkiem, w którym można by hodować dinozaury! Biegniemy przez nią i biegniemy, co jakiś czas wypadają hordy strażników, więc my z wyskoku ich z kopyta, albo komplecik piąchami – zrazu wystarczy naparzać na ślepo i zabawy jest kupa. Młócimy wszystkich jak popadnie, niewiele robiąc sobie z kul i kopiąc leżących na ziemi tak, że odrzuca ich na dwadzieścia metrów (pamiętacie tę scenę z filmu?). Jest dobrze. Z czasem przekonujemy się jednak powoli do przycisku „focus", pod palcem wskazującym, który pozwala nam spowolnić nieco akcję i uzyskać słynny matrixowy efekt. Niemal każda czynność wykonana z wciśniętym focusem wygląda bajerancko. Można wbiec na ścianę tuż przed strzelającymi w nas policjantami, przebiec nad ich głowami, spaść z tytu i rozpocząć taniec śmierci. Można wykonać skok a la Trinity (z początku pierwszej



Ciemna, pozbawiona kolorów grafika Matrixa ma ukryć fakt, że otoczenie jest praktycznie pozbawione drobnych detali.

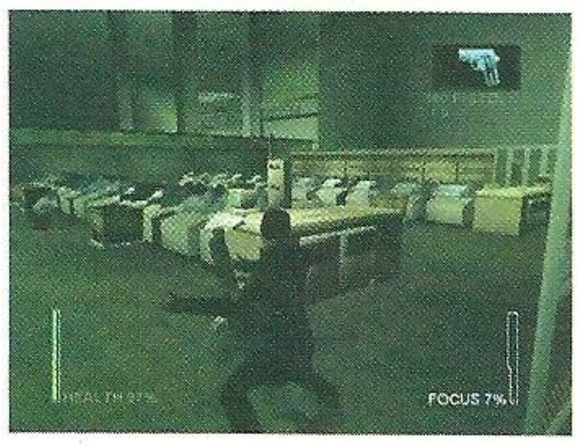


Yep, Ghost zna kung-fu. A zresztą to tylko wgrany w jego matrixowe alter ego soft.

części filmu) i przelecieć ogromne dystanse. Można śmigać między kulami, które podczas wciśniętego focusa zostawiają za sobą charakterystyczny „warkocz" powietrza. Można rzucić się w bok, przód i w tył nawalając do przeciwników z gnatów – to już bardziej wygląda jak Max Payne, ale też mnóstwo zabawy. Focus ma swój miernik (w prawym dolnym rogu ekranu), który zużywa się wraz z użytkowaniem. Wystarczy jednak chwilę odczekać, by znowu zaczął radośnie rosnąć.

Noone can be told, what the matrix is...

Ale nie ma róży bez kolców. Faktem jest, że focus daje dużo przyjemności i z początku traktujemy go jak naprawdę fajną zabawkę. Z czasem okaże się, że niewątpliwa prostota sterowania pojawia się w grze nie bez kozery. Kiedy pojawiają się agenci rozsądne używanie focusa jest jedyną drogą do sukcesu. Wtedy też jeden przycisk odpowiadający za kopniaka i drugi za piąchę wcale nie wydają się zbyt prostym rozwiązaniem. Ciągłe wciskanie różnych kombinacji staje się matrixową codziennością: focus + broń palna, puszczamy focus, strzelamy dalej, puszczamy broń, łapiemy focus, wbiegamy na ścianę, puszczamy focus spadamy, kopniak, piącha, podeszło dwóch – znowu focus, kopniak, żeby szpagatem ich załatwić, pojawia się agent, focus, bieg, skok, żeby polecieć kawał. Tak zaczynają wyglądać walki w dalszej części gry. Wtedy też okazuje się, że prostota pierwszych poziomów działać ma na gracza, jak podgryziona przez mamę-lwicę antylopa na małe lewki. Przez nieskrępowaną zabawę mamy poznać swoje możliwości, by niedługo zmierzyć się z prawdziwymi niebezpieczeństwami. Fajny patent, przyznacie. Taki rozciągnięty tutorial, w którym dokładnie poznajemy repertuar postaci. Fakt – jest on niemały. Oprócz tego, co już opisałem, można się podciągać, kucać (właściwie, to postać sama kuca, jeśli chcemy nią przejść przez niskie korytarze), przechodzić przez siatkę, a nawet strzelać zza węgła, wychylając się na chwilę. Autocelowanie zdecydowanie ułatwia zabawę wszystkim tym, którzy nie lubią i nie stosują w konsolach żadnych gryzoni. No, dobra. Ale gdzie te zapowiadane mankamenty focusa, od których zacząłem akapit. No właśnie. Problem ma jak zwykle kamerzysta. Jeśli, dajmy na to bijemy się z kimś



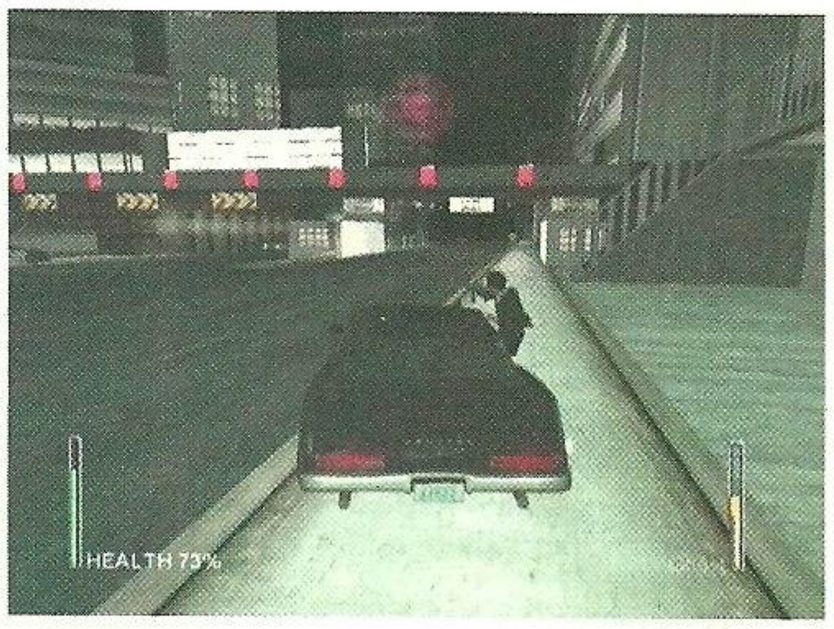
między kolumnami, a biurkiem – możemy liczyć na to, że postać zniknie nam z pola widzenia. Odpalamy wtedy focus, żeby ustawić przy okazji kamerę, chcemy wysunąć się zza węgła, żeby zobaczyć wreszcie swoją postać i... Zaczynają się cuda. Nasz ludzik, korzystając z dobrodziejstw focusa zaczyna latać wokół jak szalony, biega po ścianach, skacze, wywija, znowu wpada na kamerę, która wciska się w kąt obok niego. Dobrodziejstwo jest tu tym kijem z przysłowia, który ma dwa końce. Cóż – niedopracowany element, spójrzmy prawdzie w oczy.

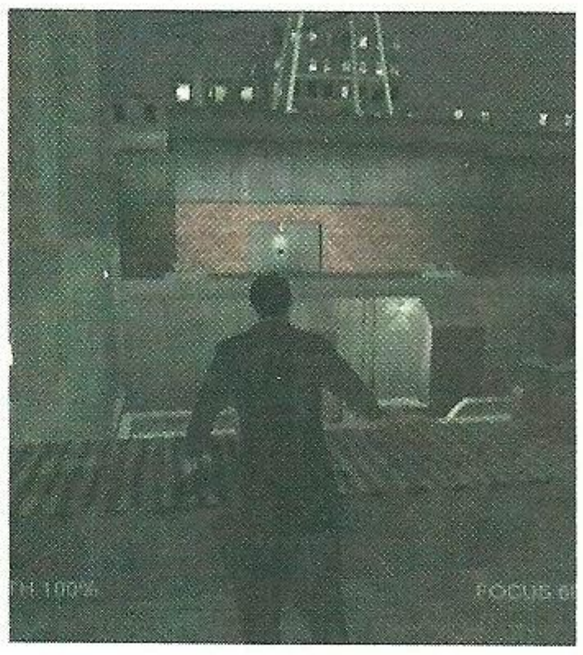
Can you fly that thing?

Oprócz tego, że biegamy sobie po poziomach (do projektów poziomów dotrzemy za chwilę), możemy też kierować samochodami i „składakami" matrixowymi, sunącymi w Prawdziwym Świecie. Tu bez czarów z mleka. Silnik tych rozgrywek jest bardzo prościutki. Ulice i „kanały" to wystylizowane korytka z prostymi teksturami bloków, albo kabli. Steruje się po tym wszystkim zaledwie dwoma albo trzema przyciskami. O graficznej prostocie modeli też można powiedzieć to samo. Nie inaczej rzecz ma się z fizyką, która – mówiąc delikatnie – jest umowna. Generalnie rzecz biorąc temat potraktowany bardzo po macoszemu. Jedynym atutem pościgów jest fakt, że kiedy kierujemy Niobe, możemy dodatkowym przyciskiem uruchomić kumpla, Ghosta, który wyjrzy przez okno i będzie siał do przeciwników. Z drugiej strony, wybierając scenariusz Ghosta, tylko strzelamy. Ot – rozrywka. Oczywiście Ghost nie wisi za oknem permanentnie – ma swój miernik „wychylania się" i kiedy ten spadnie , wlazi do kabiny, póki nie wrócą mu siły.

MultiKasa i zawracanie kijem Wisły

Enter the Matrix, to kolejny przykład gry, która pojawi się na więcej niż jedną platformę. Zaczynamy już do tego przywykać i być może startuję z motyką na słońce, ale czas wyliczyć wreszcie, kto na tym zyskuje. Cofnijmy się w czasie. Konsole wyrosły na potędze dzięki ujednoliceniu bebechów. Wiadomo było, że jeśli robi się grę na PlayStation, to wszyscy gracze na świecie włożą płytę do takiej samej konsoli. Dzięki temu, pomimo faktu, że komputery dawno prześcignęły konsole pod względem mocy obliczeniowej, gry konsolowe wciąż wyglądały ładniej. Jeden hardware do optymalizowania i tyle. Sprawy zaczynają się jednak komplikować. Wkrótce odczujemy różnicę między konsolami, które mają dostęp do sieci i tymi bez dostępu. Xbox z odpaloną usługą Live! łyknie patche i skiny o jakich nie śniło się ludziom z Xboxami bez dostępu do netu. A na dzień dzisiejszy – no właśnie. Gry mutliplatformowe. Enter the Matrix pokazuje wyraźnie, że na tego typu produktach zarabiają głównie... dystrybutorzy. Sięgnijmy po przykłady z górnej półki: Soul Calibur II, Enter the Matrix, Mortal Kombat, Dynasty Warriors – za co nie złapiemy widać, że tytuły te nie wykorzystują nawet mocy najsłabszej konsoli, na którą są robione. Enter the Matrix na Xboxie wygląda słabo! Soul Calibur na PS2 jakby za lekką mgiełką, Mortal Kombat wygląda identycznie na PS2 i Xboxie. O czym to świadczy? Rozbicie sprzętowe i oszczędność środków otworzyło w twórcach gier nowe pokłady pomysłów, jak uniknąć roboty. Jeśli personifikować konsole, najbardziej zyskuje na tym PS2 – jako najsłabsza konfiguracyjnie. Najmniej oczywiście Xbox, którego tytuły ekskluzywne (Enclave, Yager, czy DoA3) świadczą o tym, do czego jest zdolny. Jeśli tak dalej pójdzie Enter the Matrix stanie się kolejną jaskółką „zimnej wiosny".
Za jakiś czas okaże się być może, że proceder ów tak się rozpowszechnił, że wyjdzie Xbox2, PS3, NGC2 (czy jak to się tam będzie nazywać), a gry nie wykorzystają jeszcze mocy ich poprzedniczek. Tymczasem już dziś to właśnie Enter the Matrix idealnie otwiera oczy na niebezpieczeństwo multiplatformowania tytułów.





Jazda samochodem jest najsłabszym elementem ETM. Nędznie to wyszło.

Czas na chwilę relaksu i zadumy nad grafiką tego produktu. Cóż mam powiedzieć? Rzućcie okiem na obrazki i zapraszam do ramki o MultiKasie. Przez pierwszą chwilę Enter the Matrix ćmi po oczach tytułem i jesteśmy niewrażliwi na wszelkie niedoróbki. Jedna z pierwszych recenzji Matrix Reloaded miała w podsumowaniu następujący tekst: „Ten film nie wnosi wiele nowego do filozofii Matrixa. Dzieje się to, co przewidujemy. Faktem pozostaje jednak, że jeśli kochacie kino akcji, pościgi i wybuchy, Matrix Reloaded jest sto lat przed wszystkim, co widzieliście do tej pory". O grze ja powiem prawie to samo, ale bez drugiej części. Gra nie wnosi nic pod niemal żadnym względem i – o czym już pisałem – bez filmu po prostu nie istnieje. Najbardziej widać to w projektach poziomów i grafice. Kiedy przestajemy widzieć w tej grze Matrixa, a zaczynamy w końcu grać na spokojnie, okazuje się, że poziomy są spore, poszatkowane na małe serie lokacji, między którymi sporo jest ładowania (i zapisywania gry – na szczęście), ale wszystko jakieś takie puste i surowe. Obiekty się powtarzają, sensu w architekturze za wielkiego nie ma, a czasem zastanawia też człowieka jak ten Matrix dziwnie działa. Niby po ścianach chodzić można, skakać na niesamowite odległości, a gaz łzawiący szczypie w oczy? No dobra – wiem, można to jakoś tam wytłumaczyć. Wróćmy do lokacji. W całej grze miniecie setki pokoi, w których nic się nie dzieje. Ani strażników, ani agentów, ani mebli. Ot drzwi i drugie drzwi. Ciężko doszukiwać się tu sensu – Shiny po prostu postawiło na rozrywkę i walkę z przeciwnościami losu w formie policji i agentów.

Dodge this!

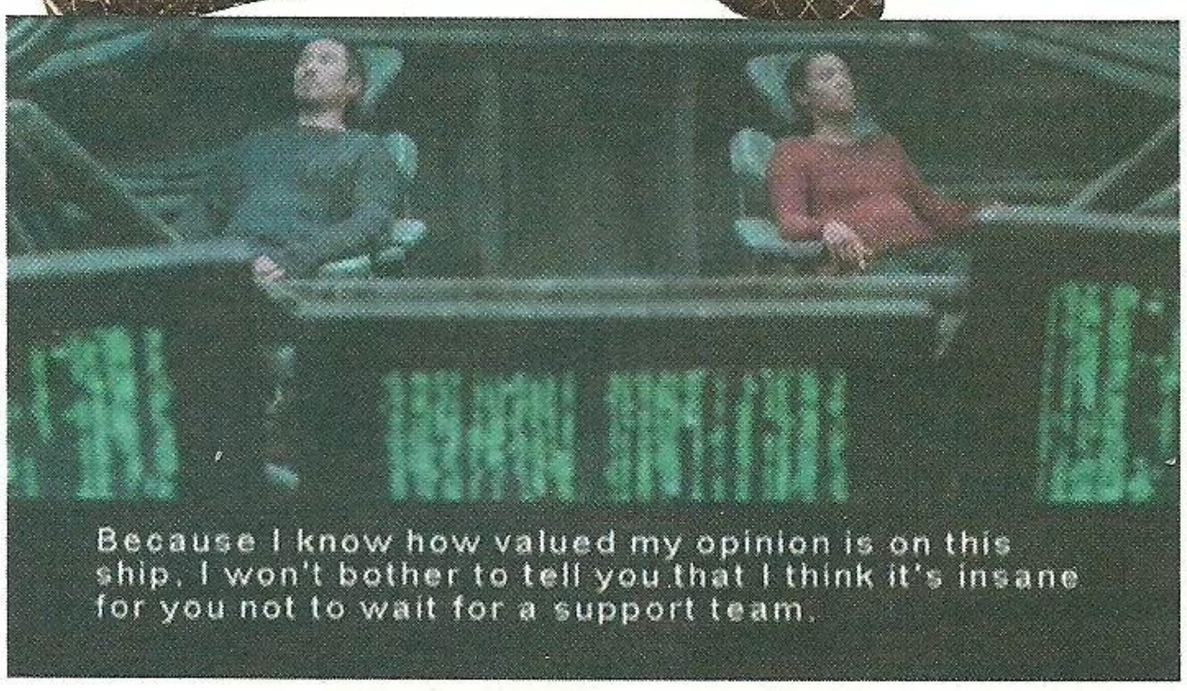
Sztuczna inteligencja w grze praktycznie nie występuje. Jeśli przeciwnik ma się kryć za skrzynką – prawdopodobnie nie wyjdzie zza niej, choćby nie wiem co. Tam też dokona żywota. Jeśli ma wyjść zza filara, wystarczy chwilę poczekać – zaraz się ujawni. Ta prostota i przewidywalność stanowi jeden z licznych atutów gry. Może nie zachwyca, ale też nie frustruje zbytnio. Coś jak z ulotkami hipermarketów pod drzwiami. Warto na koniec wspomnieć o opcji „hack". Jest to mianowicie konsoleta stworzona dla każdego z poziomów, ładowana z menu głównego. Za jej pomocą mamy możliwość wpisania tajnego kodu i dzięki temu możemy ingerować w Matrixa. Co można zdziałać? Wszystko, od nieśmiertelności i nieskończonej amunicji, po... za dużo bym zdradził. Domyślacie się pewnie. Zbliżamy się do sakramentalnego pytania: warto, czy nie?

You take the blue pill, the story ends...

...you wake up in your bed and believe whatever you want to believe. You take the red pill, you stay in Wonderland, and I show you how deep the rabbit hole goes..

Po tym przydługim wstępie czas na odpowiedź. Zależy od tego, czy jesteście „niebiescy", czy „czerwoni". Ja jestem „czerwony". Jeśli coś mnie pasjonuje – wchodzę w to na całość. Żadna nora nie może być dla mnie za głęboka (heheh – nieźle brzmi, co?), muszę mieć i wiedzieć wszystko! Kupiłbym Enter the Matrix jako tytuł, który coś tam tłumaczy. Zresztą Shiny chwali się, że Wachowscy współpracowali przy tworzeniu scenariusza tej gry na skalę niespotykaną w branży. Rzec by można, iż stworzyli go wykorzystany do stworzenia postaci owszem, jest widoczny, póki się nie ruszają. Pojedyncze klatki są bowiem dość naturalne – pozycje, ruchy. Ale animacja na poziomie robota – zwłaszcza podczas wchodzenia po drabinie. Zapewne jednak znajdą się tacy, którzy powiedzą „oni na filmie tak właśnie biegają!" – takich jednak nigdy nie przekonasz. No i pamiętajcie, że to zabawka dla jednego gracza. Nie dajmy się oszukać. Wielkie bieganie po długich korytarzach rozpoczęte, a imię jego Enter the Matrix. Macie pomysł jak jeszcze można by uargumentować jego zakup? Może tym, że są fragmenty z filmów? Może ładnym pudełkiem? Czy to ma znaczenie? You take the red pill, you stay in Wonderland, and I show you how deep the rabbit hole goes... Do zobaczenia, Tam!

Grabarz



Shiny Entertainment

Zważywszy na fakt, że jest to największa jak dotąd produkcja Shiny, firma postarała się odpowiednio ją wypromować. Pod adresem **http://www.enterthematrixgame.com/** znajdziecie niemały serwis poświęcony grze, a na nim poza standardowym w tych sytuacjach wyposażeniem, w dziale Download duży, ciekawy dokument o produkcji gry. Jest też sporo ilustracji z edytora i sesji facial capture. Widać na nich jak zmieniły się (czytaj: wygładziły) rysy aktorów przenoszonych do kodu gry. Shiny Entertainment ostro przyłożyła się do pracy. Dotychczas wsławiwszy się takimi produkcjami jak Messiah, Eartworm Jim, czy Wild 9, ma twardy orzech do zgryzienia i z lekka pada im na głowy. Prezes Shiny zasłynął ostatnio błyskotliwym stwierdzeniem: „To nie jest gra o filmie! To gra o świecie!". Opanujcie się, ludzie!

PS2, Xbox, GCN — *Gra na licencji... i jak zwykle*

- *Wydawca:* Atari
- *Producent:* Shiny
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.8

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Dolby Digital 5.1 [Xbox], etc*

RED FACTION 2

Przed Wami kolejna konwersja z PS2 i GameCube'a, która wreszcie zawitała na Xboxa. Niestety, półroczne oczekiwanie niespecjalnie się opłaciło - wersja na Xboxa nie ma praktycznie żadnych dodatków czy usprawnień, jeżeli nie liczyć kilkudziesięciu nowych map do multiplayera. Reszta pozostała bez większych zmian. Czy to wpływa ujemnie na przyjemność grania? Nie, oczywiście, że nie. Radocha z przebijania się przez zastępy żołdaków kanclerza Sopota nadal jest przeogromna. Tyle, że na PS2 Red Faction 2 było absolutnie topowym shooterem... Na Xboxie już nie. Po pierwsze grafika nie wygląda tak obłędnie, oczywiście jest płynna i naprawdę ładna, ale Xbox jak wiadomo potrafi w tym względzie całkiem sporo. Red Faction 2 jest stworzone do grania w muliplayerze i na podzielonym ekranie sprawdza się po prostu wyśmienicie - to jedna z najlepszych multiplayerowych strzelanek na konsolach. Było jednak sporo czasu i chyba można się było pokusić o dodanie obsługi Live'a, ale jej nie ma. **[Marcellus]**

Xbox
- *Wydawca:* THQ
- *Producent:* Volition
- *Liczba graczy:* 1-4

8.0

V-RALLY 3

V-Rally 3 zostało bardzo ciepło przyjęte przez Neo Plus... Tyle, że ukazało się prawie rok temu, a w czasie dzielącym premierę na PS2 od tej na Xboxa zmieniło się naprawdę niewiele. Gra w swoich założeniach nie zmieniła się wcale, nadal chodzi o wygrywanie rajdów oraz zdobywanie punktów w rankingach, co po zakończonym sezonie może się przełożyć na otrzymanie oferty od lepszego teamu niż ten, w którym dotychczas jeździliśmy. Ma to ogromne znaczenie - nie dość, że dostajemy lepszą furę, to na dokładkę większy budżet mocniejszego zespołu fabrycznego sprawia, że naprawy, jakim poddawana jest nasza maszyna pomiędzy etapami rajdu, są o wiele szybsze i skuteczniejsze.
Prawdę mówiąc jestem trochę rozczarowany - w rok można naprawdę wiele zdziałać, a V-Rally 3 nie wygląda jakoś dużo lepiej niż na PS2. A jak dla mnie to wygląda dokładnie tak samo. Nadal zdarzają się przycięcia grafiki i błędy w przenikaniu obiektów, mało tego: kilka razy zdarzyło mi się wypaść z trasy i tuż za nią wpaść „pod powierzchnię" ziemi, co kończyło się automatyczną przegraną w rajdzie. Nie muszę chyba mówić jak bardzo jest to frustrujące, gdy ma się szansę na zwycięstwo i najlepszy czas. Dźwięk też nie uległ poprawie i prawę mówiąc brzmi bardzo słabo - brak DD5.1, a na dokładkę słaba jakość sampli powodują, że słuchanie V-Rally do przyjemności nie należy. Aha, i jeszcze jedno - z chęcią powiesiłbym

cholernego pilota - z maniacką przyjemnością koleś następny zakręt zapowiada w momencie, gdy już się do niego składam za późno (lub wcale) mówi czy za zakrętem czeka nas niespodzianka w postaci drzewa po zewnętrznej i tak dalej.
Pewną niedogodnością jest sterowanie, które dobrze sprawuje się przy samochodach o pojemności 1.6 litra, ale przy samochodach WRC staje się koszmarem. Trzeba zmniejszyć czułość gałki analogowej - w przeciwnym wypadku każda próba skrętu skończy się postawieniem auta w poprzek drogi. Kolejną niedogodnością jest brak analogowego gazu i hamulca. Bardzo drażniąca sprawa - nie każdy chce od razu hamować czy dawać gazu z pełną siłą.
Trasy zostały wymyślone od A do Z i muszę przyznać, że są ciekawe i dość trudne, choć nieco krótkie. Ale tu też zdarzyła się wtopa - przy drodze często stoją znaki drogowe... Normalka, prawda? Tak, ale w V-Rally 3 niektóre znaki są mocne jak betonowe słupy, gdy inne kładą się przed samochodem jak zboże przed żniwiarzem. Jednym słowem trzeba omijać wszystkie, a jak nie ma się wyjścia to należy się modlić o znak słabszej konstrukcji.
Czy warto? Tak, chyba tak, choć należy uzbroić się w cierpliwość i nie wierzyć pilotowi. Po za tym jazda daje mnóstwo przyjemności . No i gdyby grafika była lepsza... **[Marcellus]**

Xbox
- *Wydawca:* Infogrames
- *Producent:* Eden
- *Liczba graczy:* 1-2

7.0

BLACK STONE

Prawie każdy grał kiedyś w Gauntlet. Fakt, że formuła napędzająca pozycje o podobnym charakterze jest już trochę wyświechtana, ale po co tworzyć grę, która jest beznadziejną namiastką wspomnianego już tytułu? BS to takie baaardzo uproszczone Diablo. Chodzimy sobie po rozmaitych lokacjach i siekamy monstra. Można im przyłożyć trzymaną w łapie bronią białą, potraktować czymś z dystansu, a także użyć magii. Brzmi w sumie nienajgorzej, ale wykonane jest po prostu fatalnie. I to od początku do końca. A początek jest taki: bla, bla, bla (atrakcyjnie, bo formie maleńkich literek przewijających się przez ekran, podana fabuła), wybór jednej z klas postaci: wojownik, złodziej, łucznik, warlock, pirat. I tak nie ma to znaczenia, bo różnice podczas gry są niewielkie. No i zaczynamy.
Machamy na próbę orężem i idziemy sprawić krwawą łaźnię potworkom. Na pierwszym poziomie znalazłem całe trzy (!) typy monstrów, a na następnych liczba ta nie jest wcale większa, co oczywiście sprawia, że na okrągło tłuczemy tych samych wrogów. Nuda! Gdyby byli chociaż ciekawie zaprojektowani... Niestety. Poziomy też fatalne. Nie dość, że małe to jeszcze potwornie jednostajne - w kółko te same tekstury i obiekty. Super. Jedziemy dalej - sterowanie... Echh... W sumie proste, ale kiepsko przemyślane. Uwaga! Nie wolno mashować! Dlaczego? Bo podczas ataku nie możemy obracać postaci. Schemat jest taki - wciśnij, zabij, obróć, wciśnij, zabij, obróć... Nietrudno zauważyć, że w tłumie napierających na nas wrogów nie jest to najwygodniejsze rozwiązanie. No tak, wrogowie. Tak jak w Gauntlet potworki wykluwają się ze swoich gniazd, które trzeba oczywiście zniszczyć, aby powstrzymać ich napływ. Kolejną pomyłką jest autocelowanie przy atakach z dystansu, które... Nie potrafi namierzyć koleżki stojącego dwa schodki poniżej naszej postaci! Za to czary, ach czary... Są nudne i dla każdej postaci takie same, bo zależą od tego, co znajdziemy w beczkach. Przejdźmy do sedna koszmaru zwanego Black Stone czyli oprawy audiowizualnej. Jak na rok dwa tysiące trzeci i Xboxa to jest to po prostu obraza dobrego smaku. Kiepska animacja, niska rozdziałka tekstur, mało szczegółów, słabe efekty świetlne... Dużo pracy włożono w uczynienie Black Stone brzydką grą, a poparto to raniącą uszy muzyką i dźwiękami.
Fakt, że w Black Stone mogą grać cztery osoby jednocześnie, a także tłuc się między sobą nie ratuje jej przed potępieniem. Nieudolna i nudna zrzynka z Gauntleta. **[Marcellus]**

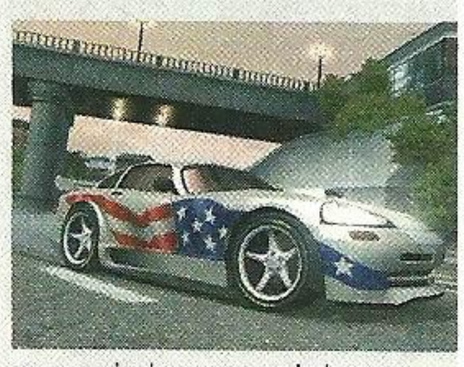
Xbox
- *Wydawca:* Xicat
- *Producent:* Idea Fact
- *Liczba graczy:* 1-4

2.5

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT Developer's Cut

Najmiodniejszy racer wszechczasów zawitał wreszcie na Xboxa, a developerzy postarali się wynagrodzić posiadaczom konsoli Microsoftu długie miesiące czekania.
Wynikiem ich starań jest Burnout 2 Point of Impact z podtytułem Developer's Cut. Co to znaczy? Ano to, że twórcy gry postanowili dodać coś od siebie. Co? Na przykład piętnaście dodatkowych Crashy!!! To chyba powinno wystarczyć za całą rekomendację, bo reszta w zasadzie się nie zmieniła, a drobne poprawki nie rzucają się specjalnie w oczy. Burnout 2 zachował wszystkie swoje zalety z PlayStation 2 i GameCube'a - potwornie szybki wyścig na krawędzi ryzyka plus niesamowite „dzwony"... O te dzwony wszystko się przecież rozbija. Jeszcze nikt, nigdy nie przedstawiał wypadków tak efektownie... Symfonia na jęk giętej blachy, zgrzyt karoserii po asfalcie, brzęk szkła i pisk opon! Można tego słuchać całymi godzinami, a granie w Crashe prawie nigdy się nie nudzi. Ja na przykład nie oderwałem się ani na chwilę od pada i grałem dopóki nie zdobyłem złotych medali w każdej z trzydziestu

misji. W tym czasie do woli napatrzyłem się na wizualne walory B2 na Xboxie i muszę stwierdzić, że większych różnic w porównaniu do wersji na PS2 nie zaobserwowałem, a co gorsza znalazło się kilka „kwiatków". Po pierwsze: animacja chrupie momentami niemiłosiernie (dosłownie kilka klatek na sekundę) szczególnie, gdy na ekranie kotłuje się kilkanaście pojazdów. Po drugie: niektóre z nowych Crashy są trochę niedorobione, widać czasami błędy grafiki, a kamera potrafi się zgubić przy pokazywaniu najefektowniejszych wypadków (to znaczy - zamiast zderzeń pokazuje ścianę lub coś równie interesującego). No i ostatni błąd - fizyka, programiści zgubili gdzieś część rewelacyjnej fizyki z PS2 i nie mogli jej chyba odnaleźć... Na PS2 nigdy nie zdarzyły mi się takie akcje jak w B2 na Xboxie - kilka razy ciężarówka lub autobus były wyrzucane z kłębowiska maszyn jak z katapulty i lądowały gdzieś hen daleko, na zboczu wzgórza lub wirując jak opętane spadały na drogę. Zdarzyło się to przynajmniej trzy razy i to nie tylko na nowych Crashach. Oczywiście w czasie zabawy nie narzekałem, bo takie wypadki powodowały, że punktacja rosła niebotycznie i nigdy bym normalnie nie osiągnął takich wyników. Ale błąd jest błąd.
Po za tym wszystko jest w jak najlepszym porządku, a



usprawnienia znane posiadaczom Xboxa prezentują się w pełnej krasie - dźwięk w Dolby Digital 5.1 urywa głowę, a możliwość podłożenia własnego soundtracku też jest mile widziana. Aha, z dodatków jest także muzyka z pierwszej części Burnouta. Ostatnią z różnic i nowości jest możliwość zapisania swoich wyników na specjalnej liście rankingowej w sieci przy pomocy Live'a. Fajna sprawa, ale chciałoby się trochę więcej.
Konwersja nie jest najwyższych lotów. B2 wygląda tylko trochę lepiej niż na PS2, ale fakt pozostaje faktem - jest to jeden z najmiodniejszych i najbardziej wciągających wyścigów arcade'owych na Xboxa.
Obowiązkowy w kolekcji każdego gracza - nie ma chyba nikogo, komu nie opadnie szczęka po zobaczeniu pierwszej większej kraksy, a uśmiech też szybko się pojawi.
Ostrzegam - nie radzę grać w Crashe z kumplami - grozi bijatyką o pada! **[Marcellus]**

Xbox
- *Wydawca:* Acclaim
- *Producent:* Criterion
- *Liczba graczy:* 1-2

8.5

GUNFIGHTER 2

Gunfighter 2 jest kontynuacją strzelaniny przeznaczonej dla lightguna, która ukazała się na PSXa jakiś rok temu. Może troszkę więcej.

W każdym razie nie zmienił się developer (Rebellion) i wydawca (Ubi Soft), a zmianie uległa docelowa platforma – z PSXa Jessie James przeskoczył na PlayStation 2. Jednak w dalszym ciągu jest to gra z koszyczka z napisem „budżet", który oznacza po prostu taniochę.

Jak taniocha, to taniocha – nie spodziewajcie się rewelacyjnej grafiki, czy wodotrysków. Oprawa jest prosta, ale schludna i estetyczna. Trafiają się ładne i efektowne scenerie, ale nie brakuje również takich, w których bieda aż piszczy. W kowbojskich klimatach dominują odcienie brązu, tak charakterystyczne dla Dzikiego Zachodu. Brązowe są drewniane budynki, brązowa jest ziemia, wreszcie skórzane kamizelki i kapelutki kowbojów też są przeważnie brązowe. Mimo to całość budzi pozytywne odczucia. (no chyba, że ktoś nie lubi koloru brązowego, wtedy flaki mu się będą przewracać). Za to z głośników dobiega fachowa, kowbojska galopada. W połączeniu z odgłosami strzałów i gadkami brzmi to naprawdę dobrze.

Gra wzorowana jest na Time Crisis. Kawałek do przodu „po szynach", strzelanina i tak aż do końca. Można i trzeba się chować by przeładować broń, po czym wychylić i posłać celną serię nadbiegającym przeciwnikom. Ci z kolei są wykonani dość topornie, ale ładnie zginają się, gdy nasz dzielny Jessie James trafi ich na przykład w nogę. GF2 jest schematyczny i przewidywalny, ale nie oczekuję innowacji po taniej strzelaninie na pistolet. Oprócz głównego trybu Story, w którym James ratuje porwaną siostrę są także mini-gry. Jak choćby strzelanie do butelek, które złośliwy barman chowa za obracającym się barem. Niestety nie można posłać cieciowi kulki. Próbowałem.

Całość jest godna przemyślenia dla fanów strzelania z pistoletu świetlnego do ekranu, zwłaszcza, że do czasu Time Crisis 3 nie zapowiada się żaden shooterek na guna. GF2 specjalnych emocji nie obudzi, ale spokojnie da się pograć. Warto także odnotować pokaźną liczbę ukrytych bonusów, które pojawiają się w miarę postępów w grze.

I pomyśleć, że Rebellion prawie dekadę temu zrobili Aliens vs Predator na Jaguara – chyba jedyną grę, której zazdrościli posiadaczom tej konsoli inni gracze. Dziś robią pozycje z dolnej półki cenowej dla Ubi Soft. **[Gulash]**

PlayStation 2
- *Wydawca:* Ubi Soft
- *Producent:* Rebellion
- *Liczba graczy:* 1

6.0

RAGING BLADES

Już miałem spisać Raging Blades na straty, gdy nagle wpadli do nas znajomi z siedmioletnim młodzieńcem...

Aby uprzyjemnić mu jakoś czas postanowiłem odpalić konsolę. Jedyną grą, jaką akurat miałem w domu było właśnie Raging Blades i pomyślałem, że zaraz mu się znudzi. Wyobraźcie sobie moje zdziwienie, gdy po czterech godzinach siekania, młodzian z wypiekami na twarzy ściskający joypad nie chciał odchodzić od telewizora. Aha – żeby było jasne. Młody ma w domu komputer.

Ta scenka na nowo uświadomiła mi jedną rzecz, o której często zapominamy stale goniąc za nowymi technologiami, coraz bardziej rozbudowanymi trybami, czy interfejsem wykorzystującym dziesięć palców u dłoni.

Otóż gry konsolowe powinno projektować się tak, aby każdy mógł już po kilku minutach się w nich odnaleźć... Żeby wciągały, oferowały rozrywkę, ale nie przesadzały ze stopniem skomplikowania, pozwalając cieszyć się zabawą od początku.

Jedną z pozycji doskonale spełniających te warunki jest właśnie Raging Blades. Dawno nie miałem takiej radochy z klasycznej, „chodzonej" rąbanki.

Sprawa przedstawia się tak: było sobie spokojne królestwo i dobry król. Niestety, idylla nigdy nie trwa wiecznie i nagle na świat wypełzły hordy demonów... Zmartwiony król wraz z radą wysyła czworo wiernych rycerzy-debeściaków, aby raz na zawsze rozprawili się z plugastwem. Wybieramy zatem między „normalnym" chłopaczyną w zbroi, gigantem z toporem, szybciutką laseczką walczącą wręcz oraz czarodziejem i dalej do boju... Bohater może ciąć pionowo bądź poziomo, a także składać to w efektowne combosy. Możliwa jest nawet żonglerka przeciwnikiem! Do tego dochodzi atak specjalny, a także superszybki uskok gwarantujący ucieczkę z nielichych opresji.

I zaczyna się... Zewsząd nadciągają mutanci, zombiaki, wściekli rycerze, czarodzieje... Zawsze jest do pokonania boss (nieco prostszy niż można się spodziewać), a sama zabawa jest doskonała. Zwłaszcza, gdy podłączycie dwa joypady. Trzeba trochę pobiegać po lochach i korytarzach, nauczyć się odpowiednio wykorzystywać niektóre ciosy. Zresztą doskonale wiecie czego można się spodziewać. Co najważniejsze – po kilku

Zaskakująco dobra gra. Nie tak nie odpręża jak odrąbanie kilku kończyn.

godzinach RB nie przestała mi się podobać (bo naturalnie chwyciłem za pad zaraz po wyjściu młodego). Raging Blades wygląda zaskakująco dobrze, szczególnie, gdy rozejrzycie się po okolicy. Ma ładne tekstury, ciekawe projekty poziomów i płynną animację (choć niektórzy przeciwnicy są nędznie wykonani, a bohaterowie potwornie przekolorowani). Bojowa, rycerska muzyczka, szczęk żelaza i okrzyki pokonanych to odgłosy pola walki. Choć lepiej, żeby pan lektor czytający niektóre kwestie nie przejmował się tak bardzo swoją pracą.

Gra jest dziełem mało znanych japońskich projektantów, a wydało ją Wanadoo „w dobrej cenie".

Raging Blades to całkiem niezłe połączenie. Bardzo fajna pozycja, a jednocześnie ma to coś, co wciąga i zasysa.

To nie Berserk, ale i tak polecam Waszej uwadze jako przerywnik od rozbudowanych i czasożernych molochów. **[Gulash]**

PlayStation 2
- *Wydawca:* Wanadoo
- *Producent:* DSP
- *Liczba graczy:* 1-2

7.0

ACE LIGHTING

Ace Lighting to imię i nazwisko głównego bohatera serialu wyprodukowanego przez BBC i emitowanego w Wielkiej Brytanii.

A ponieważ BBC ma także odział zajmujący się multimediami, postanowiło wydać na PS2 trójwymiarową przygodówkę ze swoim superherosem. Oczywiście gra jest „z tych tańszych, panie", więc nie spodziewajcie się rewelacji. Niemniej jednak muszę przyznać, że kilka razy z uznaniem cmoknąłem nad oprawą dźwiękową tej pozycji. No, ale z pewnością wszystkie głosy i muzyka pochodzą z serialu, więc to nie do końca zasługa producentów gry.

Poza tym to średnio udana platformówka 3D, głównie z uwagi na totalnie upierdliwą kamerę, bardzo nieczułe w kluczowych momentach sterowanie i nieodpowiedzialny design poziomów. W wyniku tego zamiast skupić się na jednej rzeczy przechodzisz przez setki drzwi, co i raz zmieniając przydzielone zadania. Słaba grafika również nie pomaga Ejsowi. **[Gulash]**

PlayStation 2
- *Wydawca:* BBC
- *Producent:* BBC
- *Liczba graczy:* 1

4.0

MOBILE LIGHT FORCE 2

Mobile Light Force 2 to klasyka shooterów firmowanych przez Taito – japońskich mistrzów gatunku.

Mistrzów jak mistrzów, ale sami przyznacie, że logo tej firmy nie raz widzieliście w salonach gier. Taito przeważnie robi gry proste, ale fajne. Gdy zabierają się za coś bardziej skomplikowanego, na ogół efekty są opłakane. MLF2 w Japonii nazywa się Shikagami No Shiro i cieszy się sporym poważaniem, choć gra nie jest jakoś specjalnie stara. Podobnie jak w ostatnich shooterach Capcom na DC, przewijające się w oddali tło jest trójwymiarowe i zgrabnie obrazuje wielką metropolię. Na pierwszym planie zaś to, co zwykle, czyli samotny (bądź dwóch samotnych, jeśli zdecydujecie się na multiplayer z kumplem) bohater kontra reszta świata. Co ciekawe, tym razem gracz nie kieruje maleńkim stateczkiem, a lecącym koleżką bądź koleżanką. Pięcioro zawodników do wyboru, różniących się strzałami i bombami, a także odpornością i zwrotnością. Przeciwnicy również zaskakują oryginalnością: oprócz

klasycznych stateczków czy kroczących machin są na przykład misie o sporych gabarytach, bądź gigantyczny motyl. Lawirowanie między chmarą pocisków nieprzyjaciela wymaga zręczności małpy, na szczęście jednak nasz ludzik nie wybucha od jednego zetknięcia z pociskami nieprzyjaciół. Ciekawym pomysłem jest różna siłą rażenia broni, która zależy od odległości do przeciwnika.

Podlatując bliżej bosiaka zapewnicie sobie mocniejsze strzały. Rozpęknięci nieprzyjaciele zostawiają pieniążki, które podnoszą level postaci, co działa na zasadzie power-upów. Odpalane bomby przydają się przy większych opresjach, a w nich z pewnością znajdziecie się nie raz. Szkoda jedynie, że ekran gry zajmuje jakieś 50 procent telewizora, ale w automacie monitor stał na boku.

Podsumowując: dobra pozycja dla fanów gatunku. Nie jest to dzieło na miarę Ikarugi, ale także nie aspiruje do tego miana. Cena tej gry wynosi 15 dolarów. **[Gulash]**

PlayStation 2
- *Wydawca:* JOAG
- *Producent:* Taito
- *Liczba graczy:* 1-2

6.0

X2 Wolverine's Revenge

Nie uważam, żeby w komercji było coś złego. Tak długo, jak chęć zysku nie niweczy dobrych pomysłów. A jednym z nich z pewnością było stworzenie gry z Rosomakiem w głównej roli .

Lubię Logana. A zresztą, kto go nie lubi? Ucieszyłem się na wieść o zbliżającej się grze. Tym bardziej, że jej fabuła miała zahaczać o bardzo ważny okres w życiu Wolverina; jego poczęcie jako Project Weapon X. Dobre gry z innym komiksowym bohaterem – Spideyem spowodowały, że z nadzieją spoglądałem w przyszłość. Mgliste przypuszczenia oparte na screenach i lekturze materiałów prasowych musiały zostać kiedyś skonfrontowane z rzeczywistością. A to czasami bywa bolesne. Jak bardzo w tym przypadku? Powiedzmy, że dostałem drapsa szponami po plecach.

Autorzy musieli się spieszyć – gra miała wylądować na półkach sklepów równocześnie z sequelem kinowego hitu. Po co? Przecież fabuła Zemsty Rosomaka w żaden sposób nie pokrywa się z tą zaprezentowaną w filmie... Naturalnie po to, żeby przy okazji filmu promować i grę. Historia zaczyna się w późnych latach 60. ubiegłego wieku. Logan jest przetrzymywany w laboratorium, ale wyrywa się spod kontroli i ucieka. Zaraz po tym dowiadujemy się, o co tak naprawdę chodzi. Rosomak nosi w swoim ciele śmiercionośnego wirusa, który zabije go w ciągu 48 godzin. Musi więc spieszyć się i odnaleźć antidotum. Pomysł, jak sami pewnie przyznacie – intrygujący.

PROJECT WEAPON X

Rosomak kiedyś był zwykłym człowiekiem. Nie urodził się mutantem; to liczne eksperymenty przeprowadzone na jego ciele spowodowały, że stał się tym, kogo widzimy w komiksach, filmach, a teraz w grze. Logan odbył w CIA treningi dotyczące obsługiwania broni, komputerów, materiałów wybuchowych, prowadzenia pojazdów, sztuk walki i metod cichego zabijania. W końcu trafił do Project Weapon X, gdzie jego szkielet został wzbogacony o ekstremalnie twardy metal – Adamantium. Powstał o tym nawet świetny komiks, który polecam naprawdę wszystkim fanom. Choć i tak pewnie nie muszę tego robić.

Wielu zastanawia się, co dzieje się z ciałem Wolviego podczas wysuwania szponów. Otóż skóra jest rozrywana i krwawi, lecz dzięki szybkiej regeneracji natychmiast po ich schowaniu zabliźnia się. Logan posiada tylko szczątki swojej pamięci. Co ciekawe, jego wspomnienia sięgają czasów II Wojny Światowej. Podobno był kiedyś samurajem, ale to nigdy nie zostało oficjalnie potwierdzone.■

X2: Wolverine's Revenge jest niczym innym, jak chodzoną bijatyką z elementami skradankowymi. I o ile sam rdzeń gry (pomysł, koncepcja) wydaje się być twardy niczym Adamantium, to cała reszta rozpada się jak próchno.

System walki jest za prosty. Został zaprojektowany z myślą o dziesięcioletnich, pyzatych nerdach latających po wszelkich konwentach w przebraniu Rosomaka. Efekciarstwo możemy uzyskać mashując bezmyślnie po dwóch przyciskach. W pewnych okolicznościach możemy użyć finishera, który jednak nie wnosi wiele do zabawy. Za to fajną sprawą jest wskaźnik wściekłości. Kiedy Logan za dużo oberwie, włącza mu się tryb bersekera i zaczyna się jatka. Wtedy jego ruchy są o wiele szybsze, a ciosy mocniejsze. Aha, zostało jeszcze szybkie leczenie. Wystarczy schować szpony, a Wolverine zacznie się powoli regenerować. Trochę zaburzyło to dynamikę gry, ale cóż – nie ma rzeczy doskonałych.

Poziomy są wyładowane sklonowanym, bezmyślnym mięsem armatnim tylko czekającym na to, żeby je pociachać na salami. Jest pięć różnych typów oponentów i każdy walczy tak samo, co powoduje, że eksterminacja nudzi się już w trakcie pierwszego poziomu. Pewną odskocznią od tych schematów są walki z bossami. Zaraz obok ostrzenia szponów będziecie przesuwać dźwignie, szukać kart do drzwi oraz poznawać arkana scenariusza (ziew).

Na szczęście w całą tę nudę wdarła się, z taką pewną nieśmiałością, nutka nowatorstwa. Może nie do końca bezprecedensowego, ale to zawsze coś. Tym czymś są wyostrzone zmysły Rosomaka i elementy skradankowe. Zmysły to taki noktowizor naturalnej produkcji. Logan widzi i słyszy rzeczy, które są poza zasięgiem zwykłego człowieka. Dzięki temu jest w stanie omijać pułapki, czy też przewidywać, z której strony zostanie za chwilę zaatakowany. Widzi również, gdzie skieruje się przeciwnik lub na co patrzy. Zastosowań jest naprawdę wiele, ale najczęściej przydaje się to właśnie do zakradania się i cichego mordowania lub omijania wrogów.

Grafika nie prezentuje się najlepiej. Wszystkie obiekty są toporne, momentami odpychające. Nie uświadczycie tu żadnych fajerwerków, a płynność animacji potrafi skakać jak dobrze wytrenowana żaba. Nie ma żadnych szczegółów, smaczków, na których można by się na chwilę skupić. Nic! Gołe ściany, a na zewnątrz brzydka mgła...

Elementem, który zaginął w wyścigu producentów z czasem jest spójność. Co prawda wszystko zostało przemyślane i połączone w jedną całość. Ale przypomina to bardziej sklepany młotkiem drewniany domek, niż sklejony ze znawstwem model. I brak tu trochę mrocznego klimatu, który towarzyszył komiksowi o Broni X, a na który tak bardzo liczyłem.

OG

PlayStation 2 *Raczej dla fanów gatunku.*

- *Wydawca:* Activision
- *Producent:* GenePool
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.0

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb* **Także na:** *Xbox, GCN*

Zmieniają się warunki klimatyczne i teatry działań, ale Foki zawsze są gotowe akcji.

SOCOM US Navy Seals

Wiele można napisać o SOCOM'ie. I wiele już napisaliśmy. Bardzo dużo... Zanim zaczniecie czytać dalej, zastanówcie się najpierw czy jesteście gotowi na to, aby zostać żołnierzami.

SOCOM jest pozycją, w której wcielimy się w rolę jednego z żołnierzy elitarnego zespołu - US Navy SEALS. Grając w pojedynkę postaracie się pomyślnie przejść kilkanaście misji rozrzuconych po całym świecie i w takich miejscach, jak statek, platforma wiertnicza, mroźna Alaska. W tym czasie wykonacie kilkadziesiąt małych zadań, jak odbicie zakładnika, pacyfikacja czy rozbrojenie bomby.

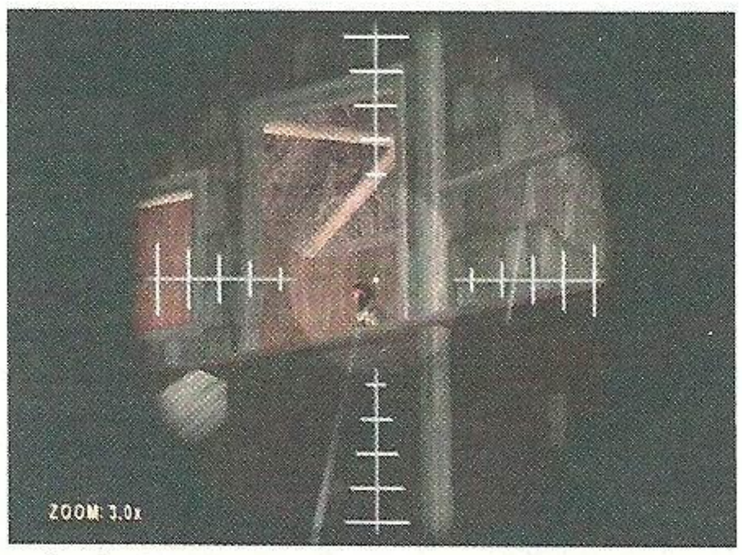
Papierkowa robota

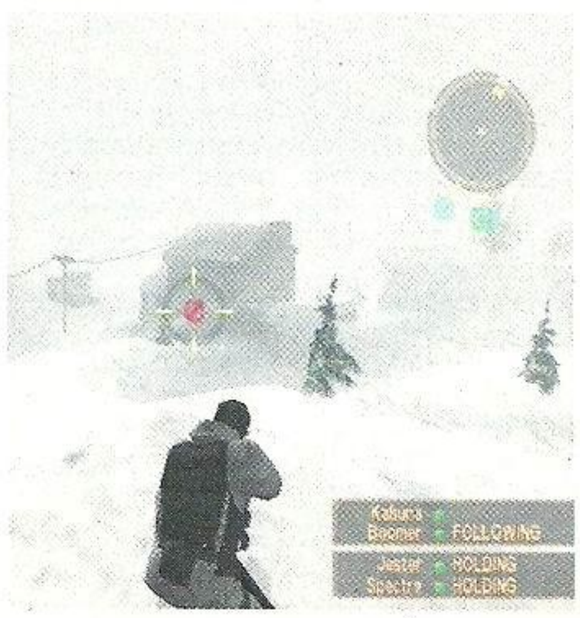
Już na początku należy grubą krechą zakreślić kilka bardzo ważnych znaków – SOCOM stara się być realistyczny. Tak bardzo, jak tylko może nie powodując jeszcze zniweczenia przyjemności, która powinna płynąć strumieniami. Nie jest to zatem strzelanka, w której wyskoczymy na hurra i pokonamy wszystkich oponentów w okolicy mając jeszcze połowę energii. Nawet jeden celny strzał może położyć naszego wojaka. Należy się kryć, zachodzić od tyłu, atakować z zaskoczenia. W walce pomaga reszta zespołu, której możemy wydawać komendy głosowe. Zakładamy słuchawkę z mikrofonem i nawijamy łamanym angielskim. Na szczęście system rozpoznawania głosu ma dość szeroki margines na seplenienie i rozpoznaje znakomitą większość komend. Jest tak sprytnie pomyślany, że koledzy po chwili coś tam odpowiadają, a nawet bez ingerencji gracza potrafią sami od siebie coś rzucić. Choć z drugiej strony układ wybieranych komend jest tak prosty, że zabawę z mikrofonem w trybie dla jednego gracza można sobie spokojnie odpuścić.

SOCOM wygląda bardzo dobrze. Obiekty zostały wykonane z pieczołowitością, tekstury nie zawodzą. W samych żołnierzy i terrorystów wsadzono sporo pracy. Każde wyjęcie broni, czy przeładowanie ma swoją własną animację. Dzięki temu przyjemnie się na nich patrzy. Również ich interakcja z otoczeniem została dopracowana. Wystarczy spojrzeć na wojaka, który położy się na szczycie pokrytej śniegiem góry. Wygląda tak, jakby z całych sił chciał się wbić w biały puch.

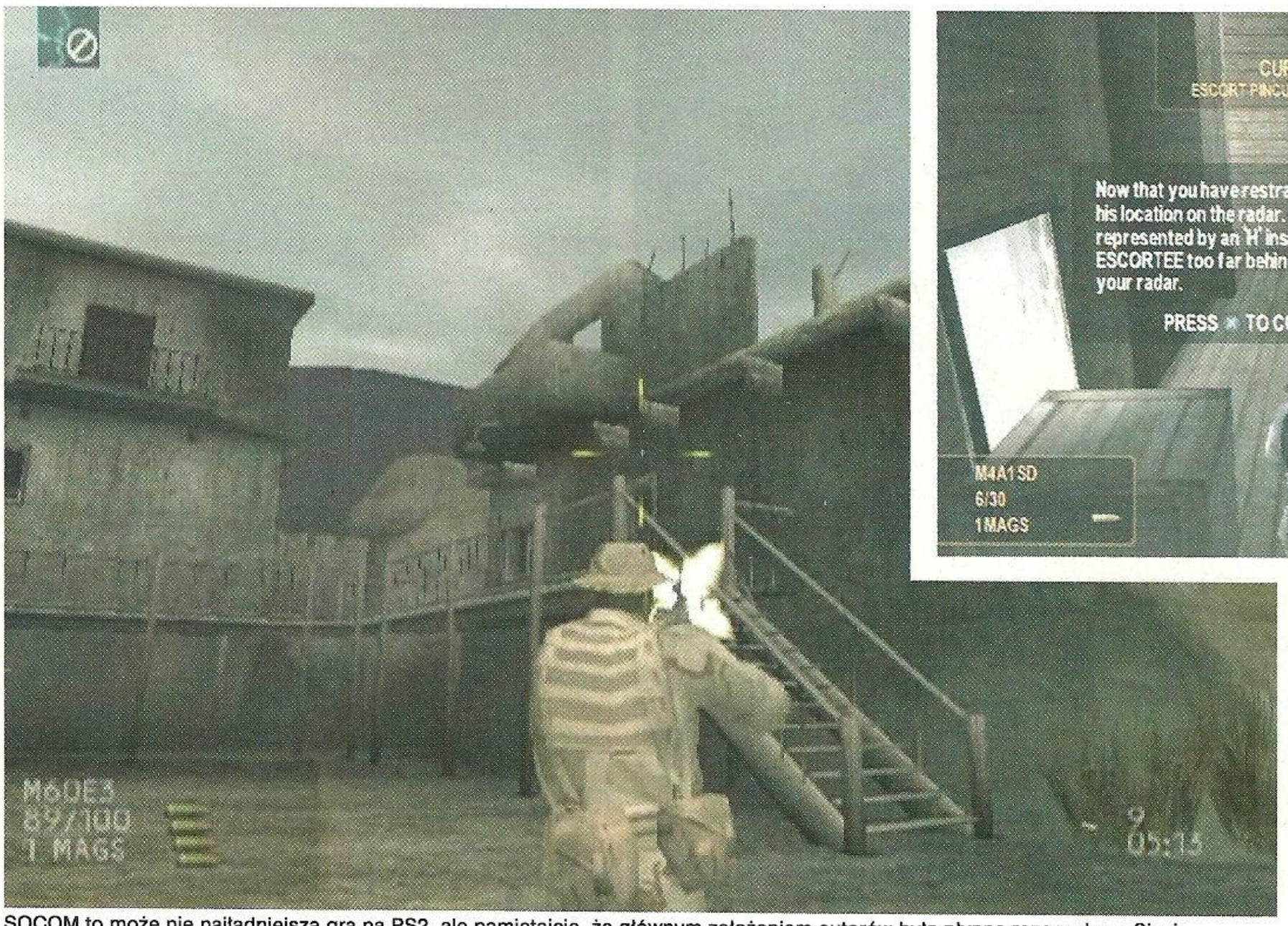
Dość duże zastrzeżenia mam natomiast do niektórych reakcji przeciwników. Często zdarza się, że wyświetlona przez grę animacja śmierci nie pasuje do miejsca i pozycji, w której się znajdował. Również sztuczna inteligencja czasami zawodzi. Co prawda przez większość czasu wszystko jest w porządku, ale niekiedy trafiają się całkowicie irracjonalne zachowania, świadczące o tym, że większość terrorystów ma IQ poniżej 80.

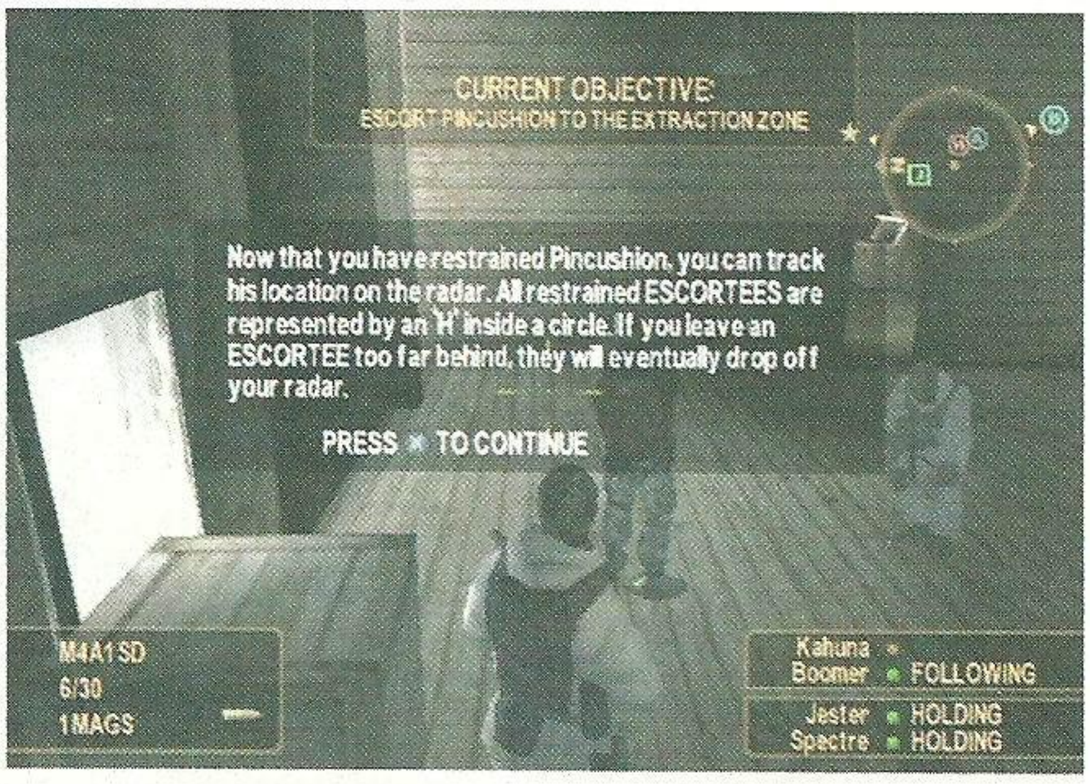
Albo o tym, że autorzy nie przewidzieli pewnych sytuacji.





Rozsądne zróżnicowanie dyrektyw w misjach pomaga opanować możliwości komandosów. Przydaje się to potem w Sieci.





SOCOM to może nie najładniejsza gra na PS2, ale pamiętajcie, że głównym założeniem autorów była płynna rozgrywka w Sieci.

W GOTOWOŚCI DO AKCJI

Co będzie potrzebne, aby zagrać w Polsce w SOCOMa w sieci? Przede wszystkim gra. W zestawie powinien już znajdować się mikrofon Logitecha. Zaraz potem najlepiej zaopatrzyć się w Network Adaptora. Oryginalnego, ponieważ europejska wersja nie wykryje żadnej innej sieciówki (!). NA przykręcamy z tyłu PS2, grę wkładamy do czytnika, słuchawki na uszy i... Właśnie. Należy jeszcze skonfigurować połączenie, co wymaga przynajmniej minimalnej znajomości arkanów sieciowania. Wystarczy wpisać numerek IP, DNS, podmaskę sieci i wszystko. Ostatnie testy, które przeprowadziłem z oryginalnym NA, palowską wersją SOCOM'a i mikrofonem wykazały, że SDI wystarczy do swobodniej gry w 16 osób i jeszcze transmisji dźwięku. Czyli można rozmawiać z innymi graczami przez Internet i słyszeć wszystko, co mówią! Ale wtedy najlepiej zarezerwować sobie całe łącze. Jeżeli zaczniecie spowalniać grę, zostaniecie automatycznie wykopani. Zatem jeśli posiądziecie taki zestaw i macie przynajmniej SDI, możecie już w pełni rozkoszować się SOCOMem.

Dźwięk. Tu nie mam najmniejszych zastrzeżeń i chyba nikt nie będzie narzekał. Odgłosy wystrzałów zostały ściągnięte z prawdziwych giwer, więc mucha nie siada. W parze z doskonałymi efektami idzie nie mniej świetna muzyka, która zmienia się w zależności od tego, co dzieje się na ekranie. Nie jest to co prawda ta klasa, co OST do MGS2, ale trzyma poziom i sprawuje się nadzwyczaj dobrze. Oprócz tego mamy jeszcze dwa inne składniki, które powodują, że dźwięk w SOCOM'ie zasługuje na wyróżnienie. Pierwszym są odgłosy otoczenia, które słyszymy z głośników (polecam jakiś dobry zestaw surround), czyli gadki przeciwników, szum maszynerii, czy też wszystko inne, co wytwarza jakiekolwiek drgania powietrza. Drugim faktorem jest to, co słyszymy w słuchawkach. Odpalcie sobie w ciemnym pokoju pierwszą misję. Kamera przejedzie po statku i po chwili usłyszycie rozmowę dwóch terrorystów. Dwie sekundy później w słuchawce zabrzęczy krótki dźwięk i odezwie się miły żeński głos objaśniając cele misji. Kurcze, nawet nie spodziewacie się jak bardzo dopala to klimat. Ty ich słyszysz, ale oni nie słyszą Ciebie i Twoich kumpli, bo wszyscy szepczecie sobie do mikrofonów! Takie małe, a tak cieszy.

Do dzieła

Kiedy formalności mamy już za sobą przejdźmy do meritum. SOCOM można łatwo porównać do PeCetowego megahitu – Counterstrike. Myślę, że SOCOM jest w stanie zrobić dla sieciowych FPSów na konsole to, co CS na PeCecie. Spopularyzować je. Jest to pierwsza i jak dotąd jedyna tego typu gra, w którą oficjalnie można pograć w Polsce. Nie poprzez używanie jakiś trików (choć wcale nie potępiam, wręcz przeciwnie). Idziemy do sklepu, kupujemy, montujemy, instalujemy i gramy (inna sprawa, że Network Adaptor trzeba ściągnąć z Zachodu...). Tak, jak wymyślili sobie i zaprojektowali dla nas twórcy. I nie przekłada się to tylko na puste słowa. W naszym pięknym kraju mamy już kilkunastu zapalonych graczy SOCOM'a, którzy mocno trenują i starają się zaistnieć na międzynarodowej scenie. Skoro już o tym wspomnieliśmy, to warto zaznaczyć, że SOCOM odniósł olbrzymi sukces. W samych Stanach nabywców znalazło ponad milion egezamplarzy. O trybach gry online opowie Wam Kacper.

Gra z żywym przeciwnikiem ma tylko jedną wadę – system celowania. Choćby nie wiem jak się starać, analog nie zastąpi myszy. Ale nie jest aż tak źle. Po pewnym czasie można się przyzwyczaić, a jak wiadomo terning czyni mistrza.

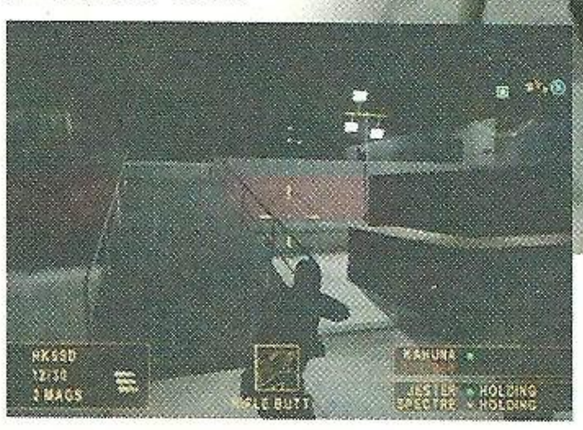
Na koniec jeszcze raz powtórzę. SOCOM jest realistyczny, ciężki do opanowania. Tu można zginąć po dziesięciu sekundach od rozpoczęcia rundy i nawet nie wiedzieć skąd padł strzał. To nie Quake, gdzie skacze się na rakietnicy. Jesteś gotowy na poświęcenia, na pracę w pocie czoła, na niekończące się szlifowanie umiejętności?

Tak?

Potrzebujemy, takich jak Ty.

Witaj w domu, żołnierzu.

OG



TERAZ POLSKA!

SOCOM w trybie online posiada do wyboru 10 map, na których mogą rozgrywać się walki żołnierzy z terrorystami.
SUPPRESSION to zabawa pod tytułem zabij wszystkich z przeciwnej drużyny. W DEMOLITION chodzi o to, aby zabrać bombę ze środka mapy, zanieść ją do obozu wroga i zdetonować. Za każde rozwalenie bazy wygrywa się całą rundę. EXTRACTION polega na odbijaniu przez Seals zakładników i eskortowaniu ich do śmigłowca lub ciężarówki. Terroryści w tym czasie starają się rzucać im kłody pod nogi.
W sieci gram prawie od samego początku, czyli od bardzo dawna. Moją ulubioną mapą jest FROSTFIRE. Pewnie dlatego, że to właśnie tam stawiałem pierwsze kroki.
Dużym problemem jest pojawienie się ostatnio cheaterów, czyli graczy korzystających z dziury w kodzie. Używając oszustw przechodzą przez ściany, latają lub strzelają z pistoletu tak szybko, jak z karabinu. To daje im duża przewagę i są prawie nie do pokonania. Zresztą nie jest to zmorą tylko SOCOMA. Praktycznie każda gra online cierpi na tę przypadłość w mniejszym lub większym stopniu.
Trzeba przyznać, że SOCOM jest trudny. Tym bardziej w sieci, kiedy staje się przeciwko żywym graczom. Ale kiedy już opanowałem poruszanie się, celowanie i zapamiętałem mapy, zaczęła się zabawa. Teraz granie przynosi o wiele większą frajdę. Podobnie, jak wszystkim w moim klanie. Możemy skupić się bardziej na taktyce i przewidywaniu z której strony będzie atakował przeciwnik. Myślę, że teraz mamy coś do powiedzenia jako zespół, ponieważ dużą część pojedynków udaje nam się wygrać.
Klan POLSKA powstał w grudniu zeszłego roku. Naszym głównym celem jest stworzenie Dream Teamu, który będzie mógł konkurować z najlepszymi na świecie. Klan ma już za sobą kilka wygranych wojen z dość poważnymi przeciwnikami. Ustalonym kanałem spotkań jest Australia. Małe potyczki i treningi odbywają się praktycznie codziennie wieczorem i trwają po kilka godzin. Skład tworzy już ośmiu aktywnych graczy (pełne ksywki używane w grze): =POL=KACPER, =POL=Floyd, =POL=SebaG, =POL=WarChild5, =POL=Tilex, =POL=BRZYDAL, =POL=JONES, =POL=c1n3k. Każdy z nas podczas walki pełni odmienne funkcje. Jest to spowodowane zespołowym charakterem rozgrywki. Nie byłoby sensu, aby wszyscy strzelali ze snajperek, skoro jednym granatem lub miną można zmieść kilku oponentów.
Jeśli ktoś z Was ma ochotę zagrać, prosimy o skontaktowanie się z nami.
Z przyjemnością pomożemy Wam stawiać pierwsze kroki w świecie SOCOMA.
Niedawno naprawiono ranking graczy, co czyni grę jeszcze bardziej wciągającą. Za każdego zabitego naliczane są punkty, które dają odpowiednie miejsce w międzynarodowej liście. Bardzo trudno znaleźć się wśród pierwszej dziesiątki, ale kiedy już jesteś w czołówce, możesz być pewien, że większość graczy będzie darzyła Cię dużym respektem. **[Kacper]**

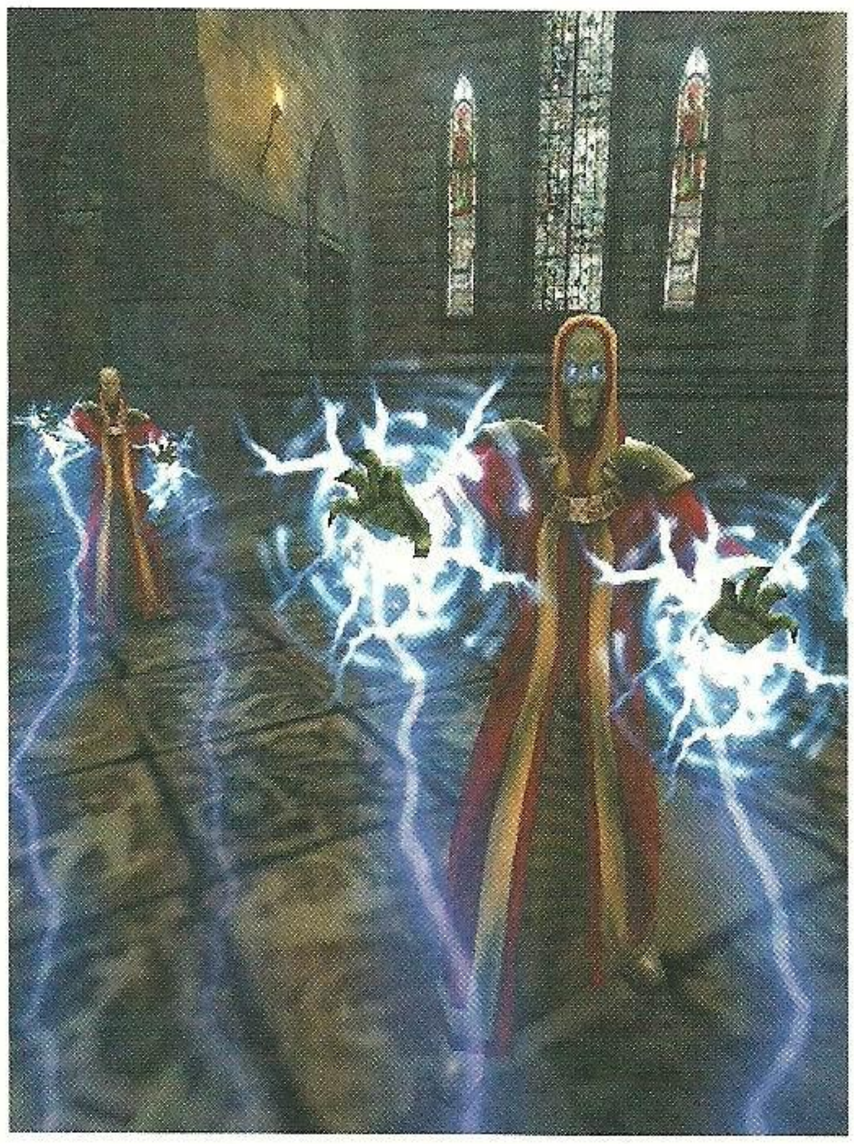
PlayStation 2 — *Dobra dla samotnika, rewelacja w multi!*

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Zipper Int.
- *Liczba graczy:* 1-16 (Net)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

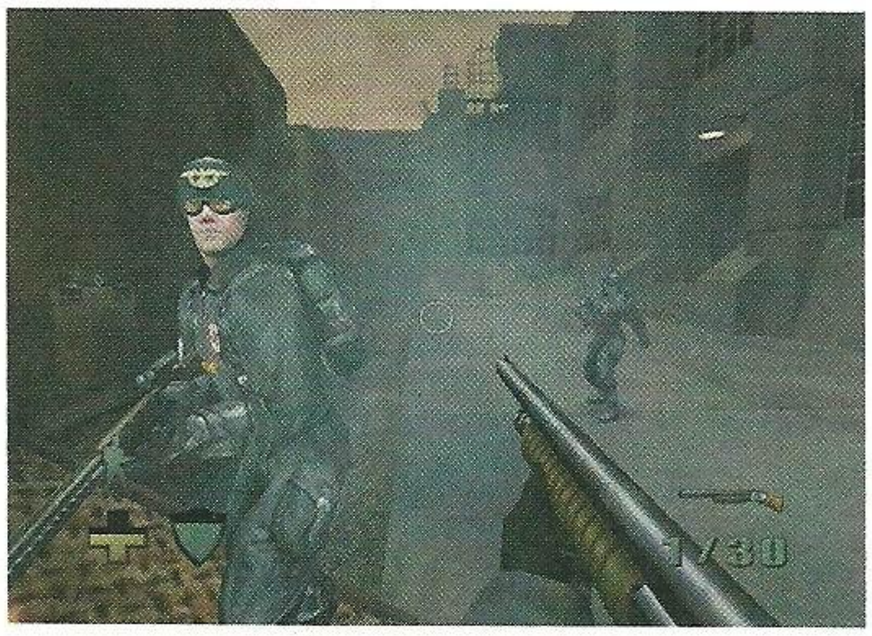
Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Network Adaptor*

8.7



Return to Castle Wolfenstein Tides of War

Hitler robił wszystko, by zdobyć władzę nad światem. Inwestował ostro w naukę i paranauki. Łożył grube miliony w poszukiwania mistycznych skarbów i jednocześnie budowę rakiet.



Współczesna medycyna ze wstydem przyznaje ile zyskała z badań oprawców obozów zagłady, choć wiedza ta oficjalnie jest zapieczętowana i podobno nie wolno z niej korzystać. Nauka nie pyta bowiem „czy wypada", ale „czy się da". Tak przynajmniej tłumaczyli się twórcy bomby atomowej. A propos zaś tego wszystkiego ja zapytam od siebie: czy da się przekonwertować grę komputerową na konsolę w stopniu idealnym? Odpowiedź jak dotychczas brzmi – nie. Ale tytuł Return to Castle Wolfenstein: Tides of War i firma Nerve Software udowadniają, że można przynajmniej próbować. Można i warto. Oto znów staniemy za lufą karabinu, jako B.J. Blaskowicz, człowiek legenda, totalny wymiatacz i cap na faszystów, jak to się kiedyś mawiało. Tym razem cała rzecz rozgrywa się wokół faszystowskich poszukiwań pewnego artefaktu i pogrzebanego pod gruzami „zła" rodem z dziesiątego wieku. Nie chcę zdradzać zbyt wiele, ale chodzi oczywiście o superwojownika i supermożliwości armii Rzeszy. Kto ma stanąć na czele akcji zapobiegawczej już się domyślacie. Ponieważ mechanika nie odbiega od standardów wytyczonych przez klasyków (jak HALO), opowiedzmy o smaczkach. Lokacje oczywiście na całym świecie, wszędzie pełno żołnierzy wiadomego pochodzenia, dla których będziemy ostatnią osobą, jaką zobaczą w życiu. Lokacje ładne i z pomysłem. Sporo zakamarków, ciekawych rozwiązań – cały tytuł „pachnie" doskonałym przygotowaniem do roboty. Co spece, to spece. Wspaniałym patentem jest też fakt, że dodano niemało w stosunku do znanej, podstawowej wersji na PC. Między innymi kilka filmików, które pogłębiły nieco historię opowiedzianą w scenariuszu, nieco lokacji (zwłaszcza na początku, wprowadzających w historię), oraz rozbudowany tryb multiplayer. Wielograczowy tryb w Return to Castle Wolfenstein: Tides of War obsługuje trzy podstawowe tryby. Po pierwsze zabawę na jednej konsoli, gdzie między innymi można popykać z kumplem w cooperative! Po drugie możliwość łączenia konsol, a po trzecie oczywiście obsługę Live! i śmiganie z kumplami (do szesnastu osób na jednym modzie). Mało tego – można tu budować drużyny, na normalnych, popularnych zasadach znanych z „drużynowych" strzelanek (inżynier, medyk, żołnierz piechoty, itp). Miodniusieczko! Dla graczy z wyczulonym zmysłem słuchu zaimplementowano obsługę Dolby Digital, która, co trzeba przyznać, sprawdza się w grach tego typu doskonale. Tylko gratulować pomysłu. Do całej tej listy konsolowych „prezentów" dodajmy jeszcze, że można sobie odkryć starego, dobrego Wolfensteina 3D i chwilę pograć dla śmiechu.

Nie ma jednak róży bez kolców. Najbardziej bolesną sprawą w nowym Wolfie jest sterowanie, ale tym nie będę Was już zamęczał. Trzeba po prostu wybrać – albo autocelowanie i nasuwamy po nogach i korpusie (bo tak „celuje" konsola), albo celowanie ręczne i dzięki temu możliwość wykonania kilku headshotów, ale za to frustracja związana z walką z niezbyt dokładną gałką. To było jednak do przewidzenia. Gorzej nieco z animacją. Niestety – dyskoteka. Bez względu na to, czy siedzimy w małym pokoiku i wlepiamy oczy w doniczkę pod ścianą, czy wychodzimy na płaskowyż – wszystko wyraźnie skacze. Naprawdę. Dalej. Wystarczy odpalić tryb multiplayer i zobaczyć jak poruszają się sylwetki współgraczy. Cóż – poruszają się dość umownie. Po prostu lecą nad gruntem przebierając dziwnie nóżkami, a czasem nawet lewitują.

Główna postać może nie tylko strzelać i rzucać granaty, ale także kopać – w trybie dla kilku graczy tej animacji u innych nie widać. I co tu teraz zrobić? Są niedopracowane elementy, ale gra się dość przyjemnie. Gdyby gra sprzedawana była z jakąś myszką... Ale z drugiej strony, kiedy gramy w multiplayer, to wszyscy mają trudniej, nie? W takim razie wypluwam to, co powiedziałem przed chwilą. Powiem za to inaczej: będzie Wam ciężko, ale warto. Niezły scenariusz, świetny dźwięk, potężny multiplayer dla wszystkich posiadaczy Live!, a cooperative na jednej konsoli dla niepodłączonych. Liczne dodatki w stosunku do wersji z komputerów. Dobry produkt, być może nie doskonały, ale wielkie brawa za to, że autorzy wzbogacili „naszą" wersję w stosunku do tej na PC (ha! za zabijanie nożem z zaskoczenia dostaje się prezenty!).

Grabarz

Polska słabość

Wersja PCtowa tej gry została bardzo dobrze przyjęta przez polskich graczy. Jest to jedna z najpopularniejszych gierek online'owych w kraju. Czyżby odezwała się wpajana nam od dziecka niechęć do faszystów? Kilka polskich klanów ma nawet sponsorów. A to już coś! Zastanawia fakt, kiedy konsole naprawdę zyskają w Polsce światek graczy internetowych. Jak na razie w miarę zwartą grupą może się poszczycić SOCOM na PS2, a co dalej? Liczymy, że coś wreszcie drgnie. Przepaść między niepodłączonymi, a podłączonymi rośnie. Tych szesnastu graczy w Retum to Castle Wolfenstein: Tides of War mówi za siebie. Jeśli gracie na konsolach przez sieć, napiszcie jak Wam idzie, jakie trudności mieliście i jak je pokonaliście. Doświadczenia są ważne.

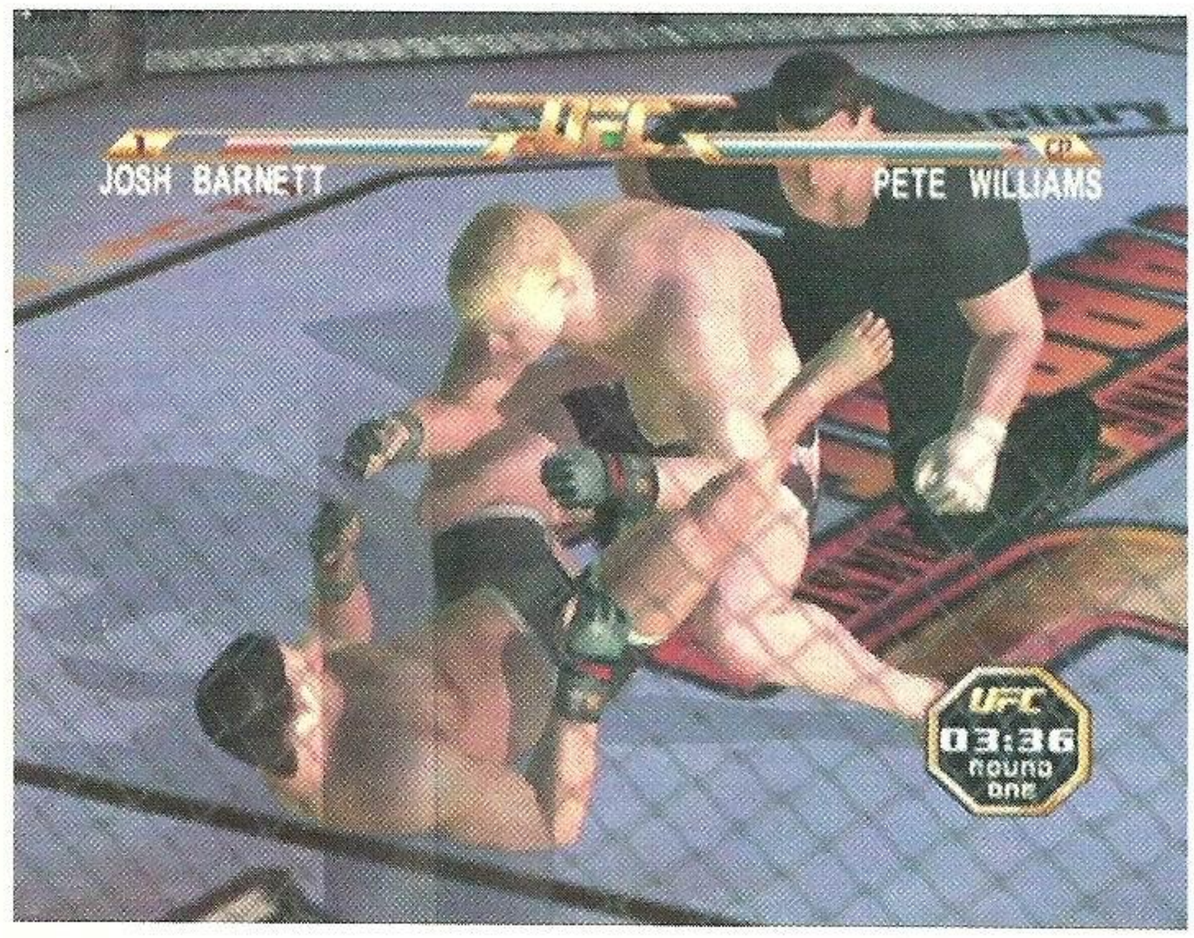
Xbox — *Potęga multiplayera i dobra dla samotników.*

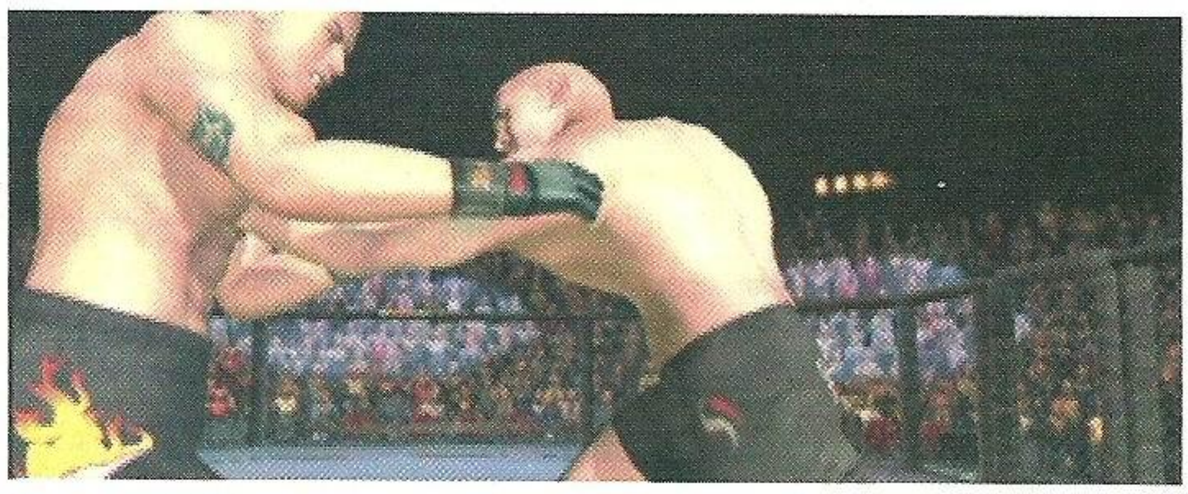
- *Wydawca:* Activision
- *Producent:* Nerve
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Link, Live*
Nadciąga na: *PS2*

8.7

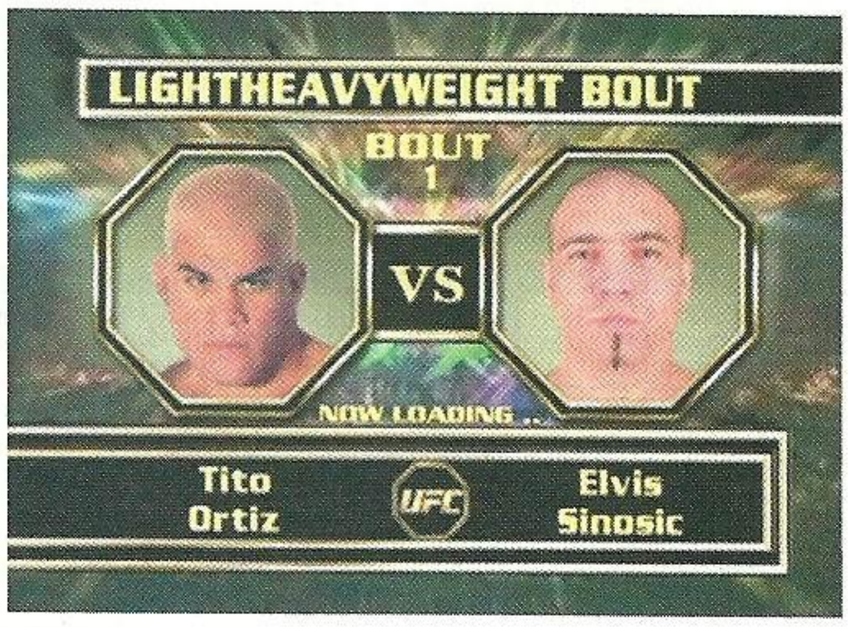




Na screenach UFC2 wygląda dużo lepiej, niż w akcji. A na dole edytor postaci.

UFC Tapout 2

Seria UFC ma całkiem długą tradycję. Pierwsza część ukazała się na Dreamcaście i była fajną zabawką, odejściem od klasycznych konsolowych bijatyk. Była czymś nowym, świeżym powiewem, zwiastunem innego spojrzenia na mordobicia.



Tyle, że od tego czasu ukazały się dwie nowe gry (Throwdown dla GameCube i PS2 oraz pierwsza część Tapouta na Xboxie), a seria bardzo zwolniła i praktycznie już się nie rozwija. Być może dlatego że po zmianie wydawcy z Crave na TDK brakuje pieniędzy, a być może Dream Factory nie maja takich umiejętności, jak pierwotni twórcy UFC - Anchor Inc. Tyle, że tym sposobem daleko nie zajadą, a jako fan shootfightingu nie mogę tego ścierpieć, bo chciałbym, żeby kolejne gry traktujące o tym sporcie były jak najlepsze.

Tak naprawdę druga część tej gry na Xboxie nie różni się praktycznie niczym od poprzedniczki. Może poza grafiką, ale to w sumie niewiele, bo i tak do wybitnych zaliczyć ją trudno. W porównaniu do wydanego ostatnio Pride FC na PlayStation 2 UFC2 wypada bladziutko. Brakuje niemal wszystkiego, ale przede wszystkim dynamiki. UFC2 jest po prostu toporne, a zawodnicy ruszają się powoli, jak nie przymierzając - muchy w smole.

Niewiele jest rzeczy, które można zapisać na plus UFC2. Przybyło kilka trybów gry, ale nie wnoszą wiele do zabawy, a kariera jest pomyślana po prostu idiotycznie. W teorii powinna to być zabawa w dowolne kreowanie swojego fightera. Jeżeli chodzi o wygląd zawodnika rzeczywiście tak jest - wybór części, z których możemy poskładać swojego koleżkę jest całkiem spory. Niestety, dalej nie ma już tak różowo - trening jest bardzo ograniczony. Tak bardzo, że mamy znikome szanse na stworzenie wybitnego zawodnika. Szczególnie wtedy, gdy od kariery zaczynamy kontakt z UFC2 i nasze doświadczenie ringowe nie jest imponujące. Przegramy większość walk i umiejętności naszego wojownika nie wzrosną w stopniu, który pozwoliłby na wystawienie go do poważnej walki.

Jest jeszcze jeden problem - tryb kariery trwa bardzo krótko. Aż się zdziwiłem, gdy po około godzinie zabawy wyskoczył komunikat głoszący - Gratulacje! Ukończyłeś tryb kariery, twój zawodnik nie może się już dalej rozwijać. No po prostu szczęka mi opadła, jak to? Przecież dopiero zacząłem, walczyłem w pięciu zaledwie

turniejach i kilkunastu sparingach... Przegięcie, już w pierwszym UFC na DeCku było to lepiej pomyślane. Tu tryb kariery przeznaczony jest dla graczy, którzy do perfekcji opanowali walkę w ośmiokątnym ringu. Reszta to między innymi Arcade, który lepiej nazwać survivalem - bez końca walczymy z przeciwnikami.

W trybie Legend bronimy z kolei pasa mistrzowskiego przed kolejnym pretendentami do tytułu. Jest też trening i droga do mistrzostwa w jednej z pięciu kategorii wagowych.

Graficznie UFC2 jest ubogie jak słownik menela spod budki z piwem. Wprawdzie postacie dość dobrze wyglądają, ale tylko na statycznych obrazkach. Gdy zaczną się ruszać, magia pryska jak bańka mydlana. Animacja jest sztywna, a grę nadal prześladują te same problemy co zawsze, czyli słaba detekcja kolizji. Mniej więcej połowa ciosów dochodzi celu w momentach, gdy wyraźnie widać, że nie ma takiej fizycznej możliwości. Z kolei w zwarciach fajterzy przenikają się wzajemnie - a to piącha przeleci przez nogę, a to kolano wystaje z pleców. Krew też jest marnie przedstawiona. Tao Feng pokazuje przecież, że można ładnie pokazać nie tylko krew, ale także siniaki, rozcięcia i inne ranny. Programiści z Dream Factory powinni coś z tym wreszcie zrobić, najlepiej napisać nowy engine, bo ten bardzo się już zestarzał... Choć może lepiej nie... Panowie! Oddajcie komuś lepszemu tę licencję, skoro nie potraficie sprawić, żeby gra, która nie wyciska z Xboxa nawet kropli potu chodziła płynnie i bez zwolnień! Muzyką i dźwięk to także pomyłka - tak naprawdę to niczego nie ruszono od czasów pierwszego UFC. Naprawdę. Wydaje mi się nawet, że jakość trochę spadła - wszystko jest przytłumione, brakuje solidnych odgłosów uderzeń i wrzeszczącej publiki. A jak przy publice jesteśmy to przy okazji mały powrót do grafiki - taka publika była dobra, ale na DC. Xbox potrafi o wiele więcej, naprawdę. Arena i octagon też nie prezentują się najlepiej.

Fakt, UFC2 dostało ode mnie spory opieprz, ale tak naprawdę jest to solidna gra, szczególnie w multiplayerze z kumplem, który podziela Wasze zamiłowanie do mordobić. Dobrze wyważono umiejętności zawodników, choć trzeba przyznać, że granitur ciosów nadal jest bardzo skromny - zaledwie kilka możliwości w każdej z wielu sytuacji na ringu. Ale może to i lepiej, gdy weźmiemy pod uwagę fakt, że jeden chwyt może zakończyć całą walkę.

Fajterów z UFC jest sporo, a większość z nich ukryto, więc jest co robić. System walki, przypominający grę w nożyce-papier-kamień (na wszystko jest reversal czy counter) nadal sprawdza się całkiem dobrze, choć to akurat jest zasługa Anchor Inc., a nie Dream Factory. I tylko mała uwaga na koniec - ja osobiście wolałbym, żeby blok był pod przyciskiem - gra ma tendencję do złego wykrywania bloku gdy się cofamy lub próbujemy okrążyć przeciwnika, co kończy się zazwyczaj okrzykami w stylu: „Przecież .... trzymałem „tył" ty głupia, ... gro!" (w miejsce kropeczek wstawcie sobie dowolne słowa).

Marcellus

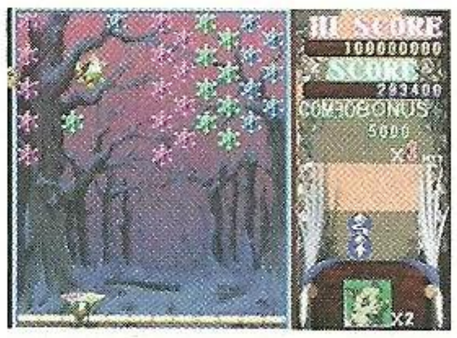
XBOX — *W multi można pograć, samemu - nie ma w co.*

- *Wydawca:* Dream Factory
- *Producent:* TDK
- *Liczba graczy:* 1-2

Wykorzystuje: -

GRAFIKA	6
DŹWIĘK	6
MIÓD	6

6.5



SORCEROR'S MAZE

Sorceror's Maze to PSXowy odpowiednik klasycznego Arkanoida. Jeśli nie pamiętacie tej, swego czasu znakomitej bajki przypomnę, że zabawa polegała na odbijaniu kulki zbijającej konstrukcje na górze ekranu. Nie inaczej jest w Labiryncie Czarodzieja. Każde zetknięcie kuli z częścią konstrukcji powoduje, że jej kawałek znika. Zadanie polega na całkowitym wyczyszczeniu ekranu, a nie jest ono łatwe – kierowana przez gracza paletka ma niewielkie rozmiary. Na szczęście z góry często spadają bonusy w postaci powiększenia wspomnianej paletki, duplikatora liczby kulek znajdujących się w ruchu, czy pola siłowego broniącego przez chwilę kulki przed opuszczeniem pola.
Grafika jest potwornie uboga – statyczny obrazek w tle ma chyba z 16 kolorów. Ale mogę stwierdzić, że spełnia swoje zadanie. Animacja... No tak, animacji kulki i paletki chyba nie da się zepsuć. Do zabawy przygrywa wesoła muzyczka. SM można włączyć od biedy na kilka minut, ale tak naprawdę lepsze wariacje Arkanoida są za darmo we flashu. **[Chest]**

PS one
- Wydawca: X1
- Producent: X1
- Liczba graczy: 1

5.0

PINOBEE

Przygody sympatycznej pszczoły to jedna z gier towarzyszących premierze GBA. Pinobee kontynuuje także trend zapoczątkowany przez CT Special Forces na konwersje z Advance'a na PS one. Ale o ile w Special Forces autorzy wysilili się nieco, by ich gra wyglądała lepiej na stacjonarnej konsoli niż na ręcznej, Pinobee to konwersja „na żywca", w której grafika została po prostu rozciągnięta do rozdzielczości PS one.
Na małych telewizorach nie będzie to specjalnie widoczne, natomiast na większych telepudłach – konkretnie zakłuje w oczy. Zaboli także ubogi pod względem graficznym świat i składająca się z kilku klatek na krzyż animacja.
Pinobee to nieskomplikowana platformówka 2D. Zabawa opiera się o skoki i loty (dashe) pszczółki kierowanej przez gracza. Tu i ówdzie czai się jakiś robal, na którego wystarczy wskoczyć. Pszczoła może przykleić się do ściany, a także skorzystać ze specjalnych trampolin wywalających ją do góry. Zabawa dla mało wymagających na trzy, góra

PS one
- Wydawca: Hudson
- Producent: Hudson
- Liczba graczy: 1

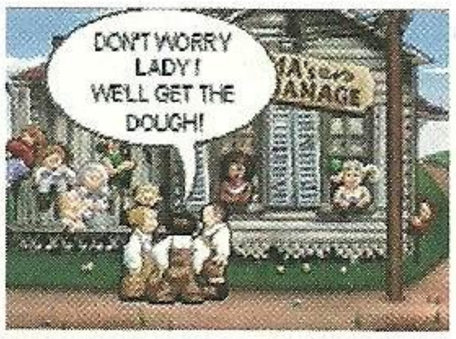
5.5

SOCCER KID

Po konwersjach z GBA na PS one witamy kolejnego przedstawiciela nowego trendu – konwersję z Amigi na PS one. Osobiście mam nadzieję, że chciwi wydawcy na Soccer Kid poprzestaną. Soccer Kid to święcąca prawdziwe triumfy w latach panowania Amisi platformówka 2D. Bohaterem gry jest tytułowy futbolowy dzieciak, który nigdzie się bez swojej piłki nie rusza. Zasuwa więc przez poziomy z kulą przy nodze. Jak łatwo się domyślić trafienie nią w przeciwnika pozwala pozbyć się natręta. Warto przy tym trafić piłką tak, by wróciła do nogi – inaczej trzeba obiegać cały level szukając jej. Dzieciak może także efektownie żonglować i wyczyniać różne cuda na kiju. Dopiero odpalenie SK na PS one pokazuje, jak ubogie były wtedy gry. Boli wszystko: grafika w kilkunastu (dosłownie!) kolorach, przedpotopowa i strasznie niedopracowana animacja, nawet scrolling ekranu nie jest płynny. Ba, autorzy tej konwersji nawet nie pokusili się o poprawienie dźwięku. Padaka straszna, można się normalnie rozpłakać. **[Sheck]**

PS one
- Wydawca: Telegames
- Producent: Krisalis
- Liczba graczy: 1

2.0



THE THREE STOOGES

Jakby na potwierdzenie tezy o nadchodzących na PS one konwersjach z Amigi Cinemaware zdecydowało się wydać The Three Stooges, przedziwną pozycję, o której szczerze mówiąc trudno mi coś napisać. Gra oparta jest o jakiś serial z trzema przygłupami nieustannie wpędzającymi się wzajem w kłopoty. Z serialu pobrano ponoć odgłosy, muzykę i wygląd głównych bohaterów. Fascynujące. Kolesie biegają po ekranie, gadają, gracz coś tam czasem zatwierdzi, innym razem musi się domyśleć, co ma robić w danej planszy. O, na przykład wciskać lewo i prawo w celu kopania jednego ze swoich niedorozwiniętych koleżków. Cóż za fantastyczne zajęcie! A wszystko podane w pięknej oprawie, godnej Commodore 64. Zacznijmy od dźwięków – znakomite sample o częstotliwości 4 kHz spowodują, że poczujecie się jakbyście słuchali rozkręconej na maksa muzyki przez telefon. Grafika jest żenująca, a digitalizowane postacie z pikselami wielkości cegieł spowodują, że będziecie przecierać oczy ze zdumienia. Co za crap! **[Sheck]**

PS one
- Wydawca: Metro 3D
- Producent: Cinemaware
- Liczba graczy: 1

1.0

MOBILE LIGHT FORCE

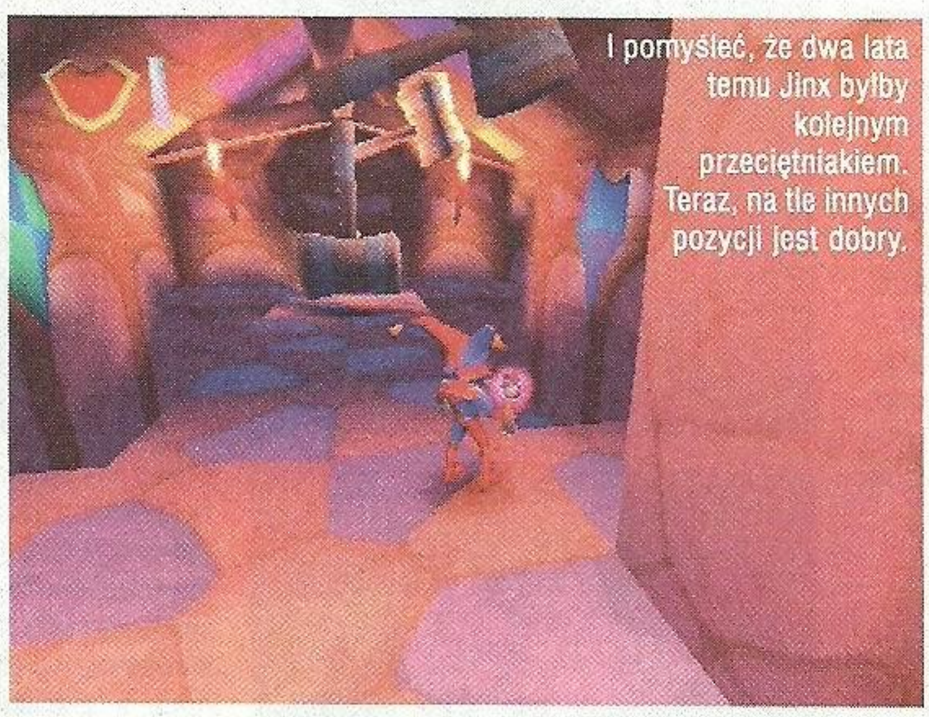
Dwójka właśnie ukazała się na PS2, ktoś wpadł zatem na pomysł, by zaprezentować konsolowej braci także część pierwszą – ale już na PS one. Co oczywiście jest godne pochwalenia, bo w ten sposób posiadacze tej konsoli otrzymali kolejną dobrą strzelaninę.
Standardowo: kierowana przez gracza postać leci do góry i wypluwa z siebie gigantyczną liczbę pocisków celem eksterminacji nadciągających hord nieprzyjaciół. Są power-upy dopalające strzały, czy bomby, które zawsze przydadzą się w walce z bossem. Mobile Light Force nie odstaje od klasyki gatunku. Różni się natomiast designem, na wskroś japońskim. Nie kierujemy bowiem opancerzonym statkiem, ale na przykład czarodziejką na miotle. Albo archeologiem. A pośród wielkich robotów, statków czy gigantycznych organicznych form przeznaczonych do zniszczenia zawsze może wyskoczyć zakuty w zbroję rycerz. Dziwne, ale wbrew pozorom nie przeszkadza w zabawie. Jeśli będziecie w stanie zaakceptować „inność" tej pozycji, jest spoko. **[Chest]**

PS one
- Wydawca: JOAG
- Producent: Taito
- Liczba graczy: 1-2

6.0

JINX

Jinx to porządna, konkretna produkcja na PlayStation firmowana przez Sony. Swoją drogą ta firma nie powinna całkowicie zapominać o posiadaczach PS one, tylko dostarczać, co miesiąc lub dwa jakąś solidną grę.
Ostatnio o to coraz ciężej, ale czasem trafi się jakaś perełka choćby w postaci Jinxa, czy Final Fantasy Origins.
Jinx to mały, acz sympatyczny błazen. W fachowej błazeńskiej czapce i obcisłych gaciach jest średnio udanym bohaterem gry video – błazen kojarzy się raczej... Z błazenadą, niż z kandydatem na bohatera. A jednak gry video mają to do siebie, że wszystko w nich jest możliwe i gdyby ktoś powiedział mi piętnaście lat temu, że najpopularniejszym bohaterem gier będzie wąsaty, gruby hydraulik mówiący dziecinnym głosem z włoskim akcentem, chyba bym go wyśmiał.
Wracając jednak do Jinxa. Jak się okazuje nie jest on takim zwykłym błaznem – to nieudany syn wielkiego maga, który zniechęcony obijaniem się syna znalazł mu taką a nie inną robotę. Cóż, życie.
Jednak, gdy okazuje się, że straszni piraci porwali cała królewską rodzinę, to właśnie Jinx ma szansę uratowania świata.
Świat jest ładny i kolorowy, choć składa się z niezbyt rozległych komnat połączonych przejściami. Gra nie stara się być na siłę oryginalna, ale korzysta z dobrych i sprawdzonych schematów. Mam wrażenie, że autorzy zapatrzyli się


I pomyśleć, że dwa lata temu Jinx byłby kolejnym przeciętniakiem. Teraz, na tle innych pozycji jest dobry.

trochę w Spyro, a trochę w Crasha. Ze Spyro na przykład kolorystyka, z Crasha choćby poziomy z uciekaniem przed wielkim kołem. Jednak nie jest to na tyle nachalne, aby określić Jinxa jedynie jako kopię.
Zabawa nie jest skomplikowana i na ogół polega na odnalezieniu jakiegoś przedmiotu i użyciu go w odpowiednim miejscu. Można też sobie poskakać podczas zbierania gwiazdek. Przeciwnicy padają po kilku ciosach błazeńskiej lagi, nie sposób się także zagubić – wszędzie pełno jest szyldów informujących o kolejnych zadaniach.
Jak wspomniałem grafika jest kolorowa, żywa i nigdy nie schodzi poniżej pewnego poziomu – to ważne dla osób przywykłych do pięknego świata Crasha czy poukładanych leveli Spyro. Sympatyczna muzyczka w tle dopełnia obrazu. Całkiem nieźle, jak na blisko dziewięcioletnią maszynkę – oglądanie Jinxa po szkaradach pokroju The Three Stooges czy Soccer Kid było prawdziwą przyjemnością. Naturalnie są setki lepszych gier na PS one, ale jeśli we wszystkie już graliście, Jinx da Wam namiastkę tego, co działo się ładnych kilka lat temu na tej zasłużonej konsoli. **[Chest]**

Błazen spotyka... hmm, niedźwiedzia... Paskud jest sporo, ale padają pod ciosem łaseczki.

PlayStation 2
- Wydawca: Sony
- Producent: HHead
- Liczba graczy: 1

7.0

TURNABOUT

To gra logiczna, którą pośród wielkiej powodzi crapów ukazujących się ostatnio na szarą maszynkę trzeba pozytywnie wyróżnić. W takich grach najważniejszy jest pomysł, który – przy odpowiedniej realizacji – będzie w stanie wciągnąć gracza i zatrzymać go przy konsoli. Turnabout ma dobry, choć nie rewelacyjny pomysł. Na zamkniętej planszy o dość różnorodnych kształtach znajdują się dwie kulki. Jedna na stałe przyspawana do swojego miejsca, druga zaś mobilna. Zadanie gracza polega na takim obracaniu planszy, by ruchoma kulka zetknęła się z tą stojącą w miejscu. To wszystko. Szybko jednak okazuje się, że pola gry nie są do końca przyjazne graczowi. Raz trafi się labirynt, innym razem ruchome bloki, które – po przechyleniu planszy – spadają wraz z kulką, w perfidny sposób przeszkadzając. Ruchy nie są limitowane, więc można spokojnie się bawić, choć oczywiście chodzi o to, by wykonać ich jak najmniej. Prosta grafika i dźwięk, ale pozycja w miarę przyzwoita. **[Brock]**

PS one
- Wydawca: Natsume
- Producent: Natsume
- Liczba graczy: 1

6.0

SUPER BUBBLE POP

To z kolei próba wpompowania jakiejś kasy w prezencję gry logicznej. Inaczej mówiąc: trójwymiarowa grafika, ładnie zrobione menu i muzyka, która wreszcie nie przypomina plików midi walających się za darmochę w Internecie. Warto także zauważyć, że gra ukazała się także na Xboxa i GameCube. Słowem – multiplatformowy atak Jaleco na puzzlery.

Panopek na dole wystrzeliwuje kolorowe kulki pod ścianę. Kulki układają się w piramidki. Zadanie polega na takim atakowaniu kulami, by trzy jednokolorowe stykały się ze sobą. Oczywiście od tyłu pojawiają się kolejne kule, spychając piramidki w naszą stronę - szybko robi się nerwowo i nie opłaca się strzelać na oślep. Trzeba kombinować...

Ale gra średnio wciąga i szybko robi się nudna. To nic, że postacie mają jakieś powerupy, że grafika nienajgorsza... Że na Xboksie można podłożyć swój soundtrack, a na obu dużych konsolach manipulować efektami graficznymi. Przebajerzona, a tak naprawdę nic nie wnosi do gatunku. Na jeden wieczór. **[Sheck]**

PS one, GCN, Xbox
- *Wydawca:* Jaleco
- *Producent:* Jaleco
- *Liczba graczy:* 1-2

5.0

PATRIOTIC PINBALL

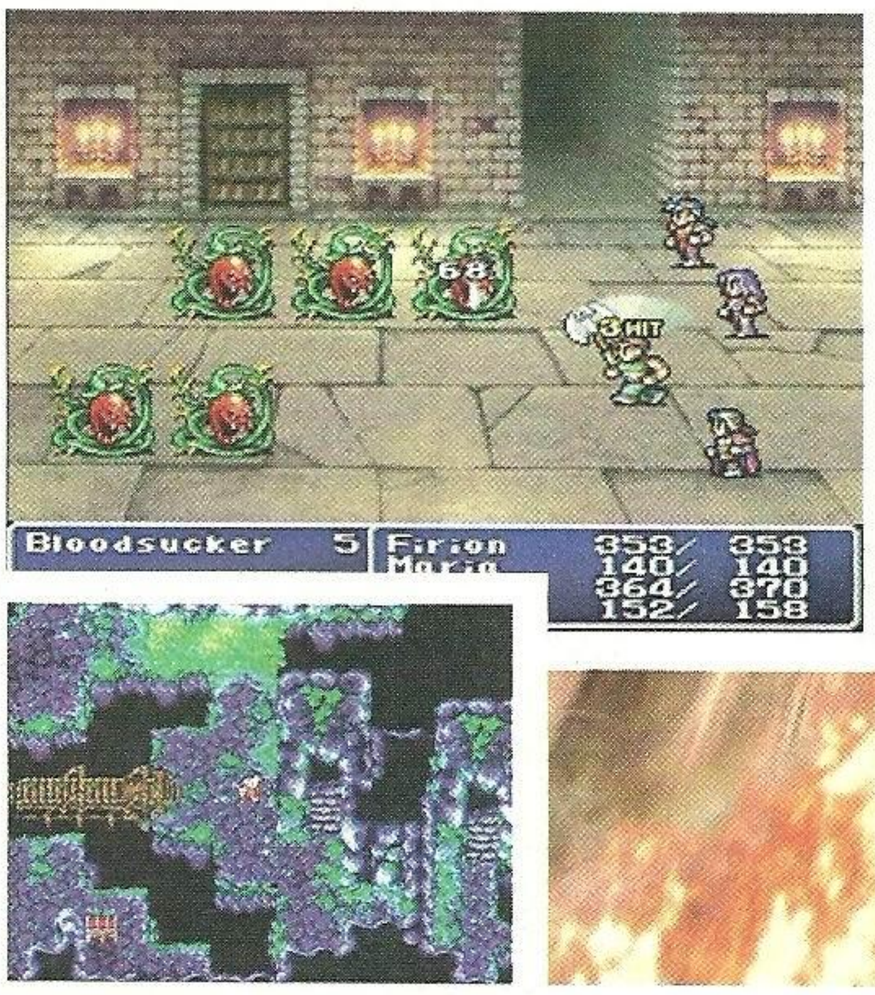
Znana już i lubiana (bądź nie) przez posiadaczy PS one ekipa Gotham Games funduje tym razem Pinball Patriotyczny. Przyznam, że sam przez chwilę głowiłem się nad tym tytułem, ale nie ma specjalnie nad czym – oba stoły, które oferuje gra mają po prostu masę amerykańskich, patriotycznych akcentów.

Jeden ze stołów ma obrazować teatry działań wojennych amerykańskich żołnierzy, drugi – piękne krajobrazy Stanów Zjednoczonych Ameryki. Dla kogo ta gra? Ja wiem? Chyba dla wszystkich miłośników fliperów, bo są i bumpery (ooo!), rampy (naprawdę?!) i wyświetlacz (yeee-ha!), na którym coś tam się dzieje. Zastanawia tylko nieco momentami dziwnie zachowująca się bila – rzecz powiedziałbym kluczowa we wszelkich fliperach. Stoły wykonano schludnie, grafika nie kłuje w oczy, a efekty dźwiękowe również nie zawodzą.

A ponieważ nie możemy spodziewać się więcej po grze za siedem dolarów, trzeba się cieszyć tym, co jest... Patriotic Pinball dla wszystkich, zjednoczona Europa dla wszystkich! **[Sheck]**

PS one
- *Wydawca:* Take2
- *Producent:* Gotham
- *Liczba graczy:* 1-4

5.5



Final Fantasy Origins

Ciasne lochy, powietrzne statki i... Chocobosy. Pragniesz ponownie spotkać się z serią Final Fantasy? Oto kolejna, chyba ostatnia możliwość spełnienia żądzy. Na PS one oczywiście.

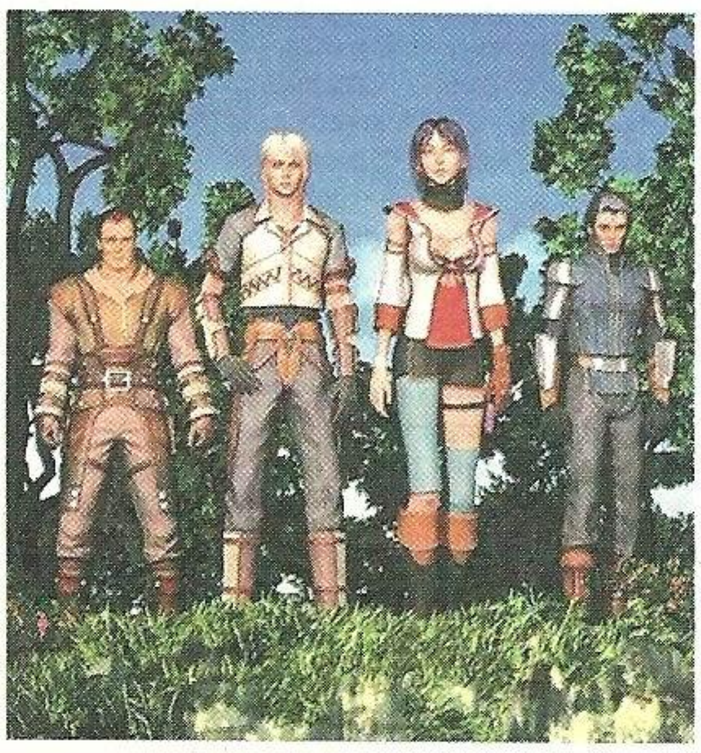
Final Fantasy Origins to składanka dwóch najstarszych pozycji z serii. Final Fantasy II nie zostało wcześniej wydane poza Japonią i to pierwsza możliwość dla graczy nie posługujących się kanji na zapoznanie się z wczesnym dziełem Square.

Zarówno FFI jak i FFII przychodzą w odświeżonej oprawie graficznej. Oczywiście nie spodziewajcie się pełnego 3D na miarę największych hitów Square na PSX'a – zamiast tego jest śliczne i kolorowe 2D, jak, nie przymierzając, Final Fantasy Chronicles i Final Fantasy Anthologies. Postacie są lekko zdeformowane, tła uproszczone, natomiast bez problemu można odnaleźć w obu grach sporo miodu. Nie zawsze liczy się tylko grafika, choć naturalnie większość ludzi to wzrokowcy. Dla nich Square wyrenderowało nowe intra i filmy pojawiające się sporadycznie podczas gry. Oczywiście nie są to cuda na miarę Square Pictures i Final Fantasy – The Spirits Within, ale z przyjemością ogląda się je na ekranie telewizora.

Na szczęście podczas zabawy graczowi nie towarzyszy popiskująca ścieżka dźwiękowa sprzed dwóch dekad. Zamiast tego są od nowa zaaranżowane utwory, o jakości zbliżonej do tych z FFVII.

Jeśli jesteście w stanie zaakceptować fakt kierowania pokurczami, w FF Origins odnajdziecie sporo dobrej zabawy.

Scenariusze są dość standardowe dla gier RPG. W Final Fantasy I mamy czworo wojowników światła, zjednoczonych by pokonać zło przy pomocy czterech kryształów. Historia zaczyna się wprawdzie od ratowania księżniczki, ale szybko nabiera tempa. Z kolei Final Fantasy II rzuca gracza do walki przeciwko złemu imperium Palmeci.



Ciekawym bonusem jest wciśnięty do gier Monster Manual, dzięki któremu gracz może prześledzić dane wszystkich potworów napotkanych podczas gry. Fani ucieszą się z pewnością z faktu, że wszystkie opisy zostały okraszone grafikami Yoshitaki Amano, który od wielu lat tworzy szkice i obrazki dla zespołów pracujących przy kolejnych grach z kultowej serii.

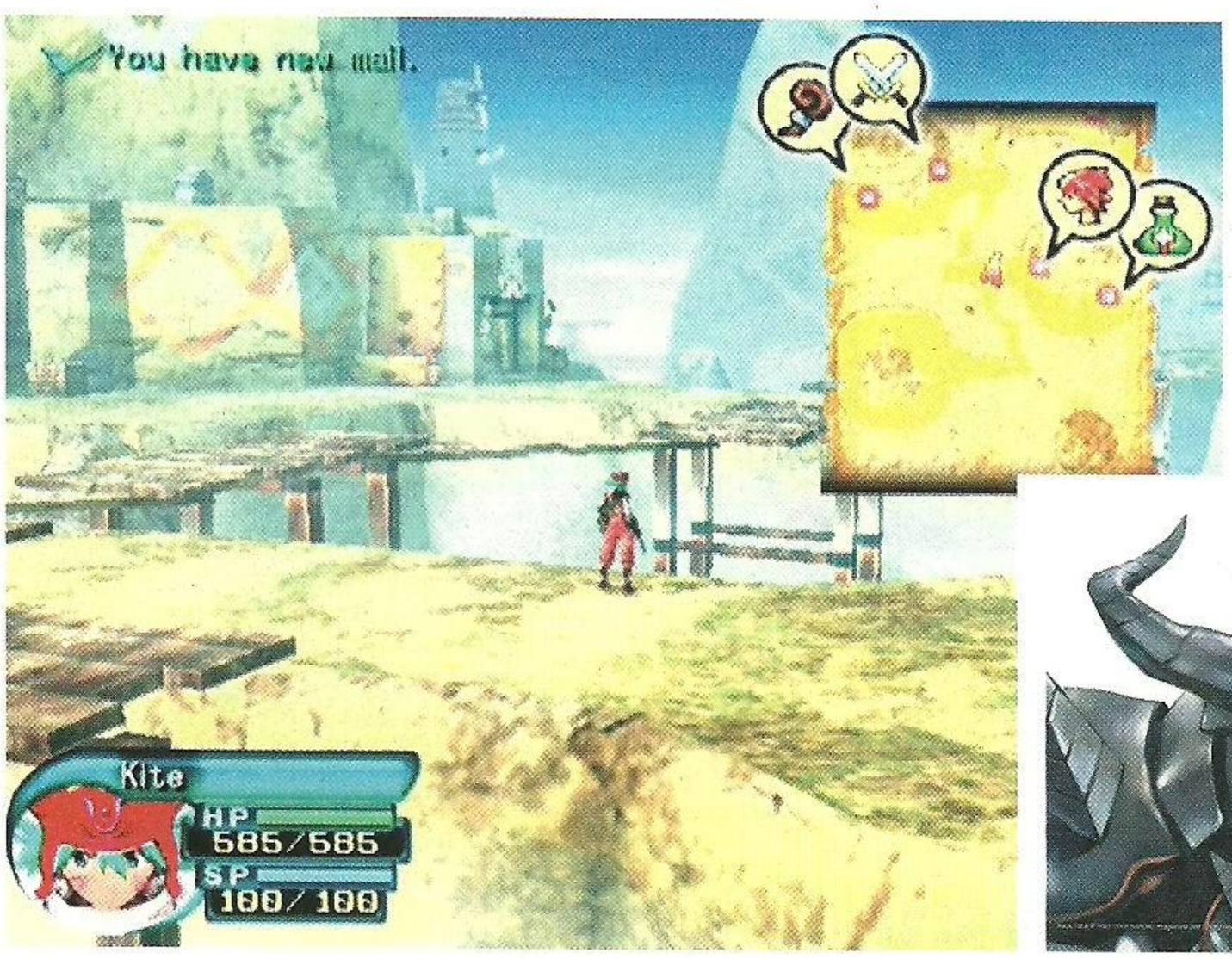
Jaką wartość ma FF Origins dla standardowego gracza posiadającego jeszcze PS One? To zależy. Nie sądzę, żeby byli kozacy, którzy przebili się już przez wszystkie trójwymiarowe erpegi, jakie miała do zaoferowana szara maszynka. Przecież jest ich blisko kilkadziesiąt. Niektórym osobom ciężko jednak przychodzi "degradacja" z powrotem w 2D i powinni oni sięgać po FF Origins dopiero po przemyśleniu decyzji – po prostu Origins może ich odrzucić. Natomiast dla maniakalnego fana serii to kolejna po FF Chronicles obowiązkowa kompilacja. Obie gry są nieznacznie rozbudowane i poprawione w stosunku do oryginałów, zapewniają kilkanaście lub więcej godzin zabawy. Nie da się jednak ukryć, że stanowią one pierwsze kroki Square na poletku erpegów – stąd momentami są zwyczajnie źle zbalansowane. Może się zdarzyć klasyczna sytuacja, w której gracz będzie zmuszony do łażenie godzinami po lesie i obtłukiwania wszystkiego, co napotka celem zwiększenia levelu postaci. Na szczęście Square pomyślało i o tym, stąd jest i poziom "easy", od którego warto zacząć przygodę - inaczej zabawa może prowadzić do frustracji, która skończy się odrzuceniem gracza od pada.

Pamiętajcie jednak, że to są kilkunastoletnie gry. Retro. Z 16-bitową grafiką i dźwiękiem. W żaden sposób nie zastąpią nowych, wypasionych produkcji. Tym bardziej szkoda, że już ich nie ma.

Brock Landers

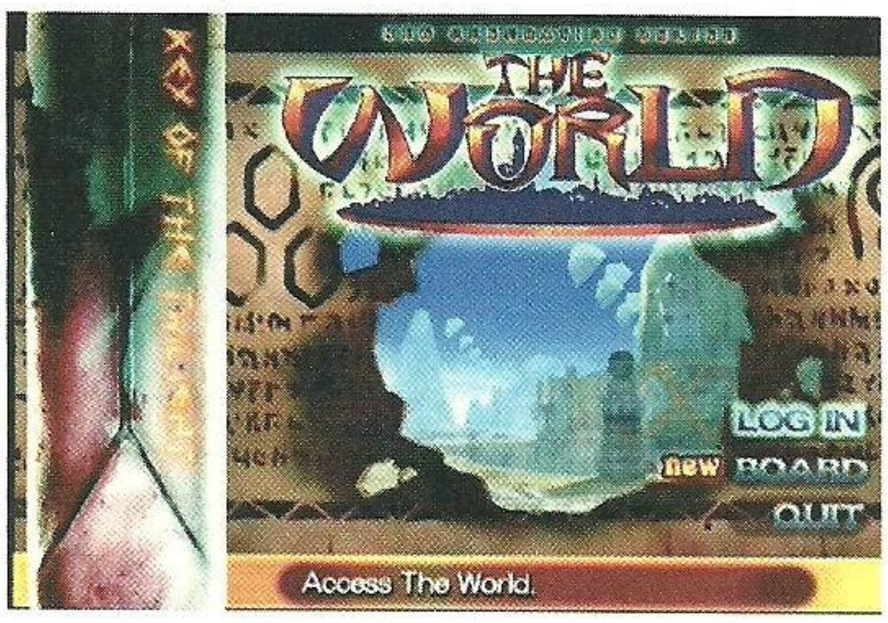
PS one — *Składanka staruchów. Dla fanów...*
- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Square
- *Liczba graczy:* 1
- **GRAFIKA**
- **DŹWIĘK**
- **MIÓD**
- ***Wykorzystuje:*** Memory Card

7.0



.hack//MUTATION (Part 2)

Wróciłem do Matrycy. Od samego początku towarzyszyło mi uczucie deja vu. Czyżby błąd w systemie?



Nie, to tylko druga część .hack. Bandai dotrzymał obietnicy i już w trzy miesiące po wydaniu .hack// INFECTION uraczył nas kolejnym epizodem swojej najnowszej serii. Do końca roku mają zostać wydane jeszcze trzecia i czwarta odsłona: OUTBREAK i QUARANTINE. Rozgrywka nie zmieniła się ani na jotę. W .hack nadal wcielamy się w rolę młodego chłopca, który gra sobie w MMORPGa – „The World". Jednak nie jest to zwyczajna gra. Jest w stanie oddziaływać na fanów w sposób dalece wykraczający poza przyjęte normy. Ogólnie mówiąc może doprowadzić ich do ciężkiej choroby, a nawet śmierci. Ale .hack tak naprawdę udaje MMORPGa. I robi to dokładnie w ten sam sposób, co poprzednik. Czyli zero połączenia z Internetem. A szkoda, przecież Network Adaptory już się rozpowszechniły wśród posiadaczy PS2 (w USA...), więc chyba dałoby się dokleić mini przeglądarkę i pozwolić na korzystanie z internetowego forum, gdzie gracze mogliby nawzajem sobie pomagać i wymieniać się informacjami. Z doświadczenia wiem, że takie akcje mogą tylko pomóc promocji danego tytułu.

Podczas naszej przygody w „The World" spotkamy niezliczone ilości innych graczy oraz odwiedzimy wiele miejsc, z czego część pokrywa się z tymi widzianymi już wcześniej. Gra śmiga na dokładnie takim samym silniku, co poprzedniczka, a grafika i dźwięk jest identyczna jak w Infekcji. Nie ma się co oszukiwać. Następne odsłony również nie pokażą nic nowego. Wygląda na to, że wszystkie cztery części zostały stworzone za jednym zamachem, potem je pokrojono i postanowiono wydać w kilkumiesięcznych odstępach. Zatem cztery razy płacimy za coś, co powinniśmy dostać w cenie jednej gry. Boli to tym bardziej, że Mutacja, podobnie jak Infekcja, nie oferują szalenie długiego czasu zabawy. Każda z nich pęka w około dwadzieścia godzin.

Na szczęście omawiana kontynuacja oferuje kilka usprawnień i nowości. Po pierwsze, dodano serwer – Lambda. Spotkamy na nim nowe i silniejsze potwory. Po drugie, poznamy pięć kolejnych postaci, które przyłączą się od naszej drużyny. Po trzecie, drastycznie zwiększono liczbę sekretów, dodatkowych questów (także dla starych serwerów), rzadkich przedmiotów oraz dodano minigierkę – wyścigi Gruntów.

Walka jest dobrze rozwiązana, choć szwankuje inteligencja przeciwników. Ilość rozmaitych typów oponentów, których możemy spotkać sięga kilku setek, więc dlaczego przez cały czas mam wrażenie, jakbym walczył z jednym i tym samym algorytmem?

Rozpoczynając Mutację otrzymamy dwie możliwości. Pierwszą jest rozpoczęcie gry od „zera". Wtedy obejrzymy krótki film informujący nas, co działo się w poprzednim epizodzie oraz dostaniemy pewien unormowany poziom doświadczenia i mocne, ale pospolite przedmioty. Nie polecam tego trybu. Warto przejść Infekcję, choćby po to, aby poznać wszelkie arkana scenariusza. Jeśli tego nie zrobicie, poczujecie się odrobinę zagubieni. Tym bardziej nie będzie Wam dane przebić się przez jakikolwiek trening.

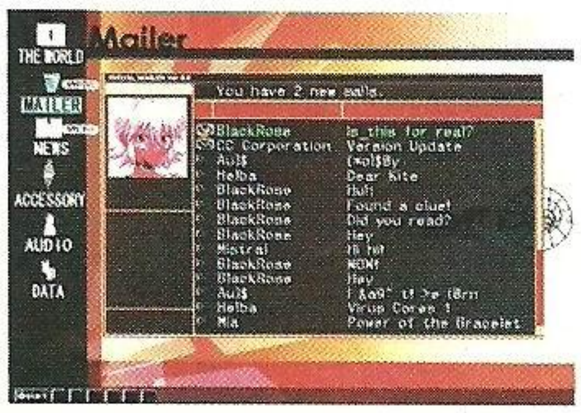
Drugą opcją będzie wgranie swojego sejwa z zapisanym ukończeniem części pierwszej - zostaną załadowane wszelkie nasze statystyki, przedmioty oraz bronie, które wcześniej zdobyliśmy.

Wspomniałem już, że wygląd Mutacji w ogóle się nie zmienił. Wciąż mamy ciekawy design postaci (przypominam – autorstwa Yoshiyuki Sadamoto), rozległe, ale mało szczegółowe tereny oraz średnie efekty czarów. Wszystko jest raczej proste, ale kolorowe. Tekstury są w niskiej rozdzielczości, co daje obraz jakości tylko trochę lepszej niż N64. Kurcze, taką grafikę to uciągnąłby nawet DC, a on już dawno nie żyje. Kamera została rozwiązana w jeden z najgorszych możliwych sposobów – oddano nam nad nią całkowitą kontrolę. Przez to, dosłownie co chwilę trzeba poprawiać jej ustawienie, ponieważ sama nie jest sobie w stanie poradzić nawet z najgłupszymi rzeczami.

Co zatem tu mamy? Dokładnie to samo, co w części pierwszej plus kilka usprawnień i kontynuację fabuły. Wygląda więc, że Mutacja jest lepsza od poprzednika. Dla mnie jest tego po prostu za mało. Tak mało, że się wyrównuje. A kto stoi w miejscu, ten się cofa. W dodatku nie ma już czynnika, który nazwijmy sobie „syndromem pierwszego kontaktu", a który jest w stanie dodać kilka dziesiątych punktu do ogólnej oceny. Niech Bandai sobie nie myśli, że skoro wydaje kolejne części co trzy miesiące, to może nie wprowadzać żadnych usprawnień. Każda odsłona powinna być dopieszczona, dopakowana. Musi zaskakiwać, odkrywać to, co wcześniej nie zostało odkryte. Inaczej szybko się znudzi. Nie zmieni to jednak faktu, że podobnie jak Infekcja, Mutacja sprzeda się świetnie. A na kolejne części fani będą oczekiwać z jeszcze większym utęsknieniem.

Ale jeśli nie zamierzacie łyknąć całej serii, to nawet nie przymierzajcie się do tej części. Całkowicie mija się to z celem. Lepiej poczekać do końca roku i mieć nadzieję, że kiedyś te cztery części zostaną wydane w cenie jednej gry. Bo kogo stać na to, aby wyłożyć na w sumie tylko dobrego erpega, cztery razy więcej niż na rewelacyjne FFX?

OG



PlayStation 2 — *Jeśli podobała Ci się część pierwsza - łykaj.*

- *Wydawca:* Bandai
- *Producent:* Cyber Connect
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

7.4

Midnight Club 2

Kontrola lotów
Aby mieć większą kontrolę nad samochodem podczas lotu wpisz kod 'carcrobatics'.

Niekończące się Nitro
W Options, Cheat Codes wpisz: 'greenLantern'.

Brak zniszczeń
W menu Cheat Codes wpisz: 'gladiator'.

Wszystkie miasta
W menu Cheat Codes wpisz: 'Globetrotter'.

Wszystkie tryby
Wpisz kod: 'dextran'.

Wszystkie pojazdy
W menu Cheat Codes wpisz: 'theCollector'.

Wszystkie pojazdy i miasta
Wklep kod: 'pennyThug'.

Arcade Mode Aby odkryć wszystko w trybie Arcade w Cheat Codes wpisz 'rimbuk'.

SLFA50X
Ukończ na pierwszym miejscu wyścigi w LA, Paryżu i Tokio (tryb Arcade). Ta maszyna dostępna jest tylko w Arcadzie.

Debeściak
Aby wyposażyć furę w karabiny maszynowe, rakiety, mnóstwo Nitro, a na dokładkę uczynić ją niezniszczalną wklep kod: 'immortal'.

ZoE 2 [US]

Wszystkie power-upy w misji Zoradius
Podczas misji Zoradius wciśnij pauzę i wklep: GÓRA, GÓRA, DÓŁ, DÓŁ, LEWO, PRAWO, LEWO, PRAWO, L1, R1.

Alternatywnie zakończenie
Osiągnij rangę Stellar (A, S lub SS) aby zobaczyć nowe zakończenie.

Ken w podkoszulku
Aby zobaczyć ją w podkoszulku musisz zabrać ją przynajmniej dwa razy w lokację z lawą. Jeżeli przynajmniej dwa razy skomentuje, że jest gorąco, przebierze się.

Nowe Frame'y
Po przejściu gry pojawią się nowe Frame'y. Dodatkowe modele są dostępne zarówno w misjach jak i multiplayerze.

Zoradius Mission
Aby odblokować Vic Viper's Zoradius Mission, walcz z nim w Boss Battle Mode, a podczas potyczki wklep: GÓRA, GÓRA, DÓŁ, DÓŁ, LEWO, PRAWO, LEWO, PRAWO, L1, R1... Czyli słynny Konami Code!

NBA Street vol 2

Cheaty
Kody wklepujemy wyłącznie w meczach pokazowych gdy na ekranie pojawia się napis: Enter Codes Now.
GC: TRÓJKĄT = Y, KÓŁKO = X, KWADRAT = B
Xbox: TRÓJKĄT = Y, KÓŁKO = B, KWADRAT = X

Street Kids: Przytrzymaj L1 i wklep: TRÓJKĄT, TRÓJKĄT, KÓŁKO, KWADRAT.
No Counters: Przytrzymaj L1 i wklep: TRÓJKĄT, TRÓJKĄT, KÓŁKO, KÓŁKO.
Always Legend Trails: Przytrzymaj L1 i wklep: TRÓJKĄT, TRÓJKĄT, TRÓJKĄT, KWADRAT.
All Quicks: Przytrzymaj L1 i wklep: TRÓJKĄT, KÓŁKO, TRÓJKĄT, KWADRAT.
Unlimited Turbo: Przytrzymaj L1 i wklep: KWADRAT, KWADRAT, TRÓJKĄT, TRÓJKĄT.
Easy 2 pointers: Przytrzymaj L1 i wklep: TRÓJKĄT, KÓŁKO, KWADRAT, TRÓJKĄT.
Hard 2 Pointers: Przytrzymaj L1 i wklep: TRÓJKĄT, KWADRAT, KÓŁKO, TRÓJKĄT.
Big Heads: Przytrzymaj L1 i wklep: KÓŁKO, KWADRAT, KWADRAT, KÓŁKO.

Kamienie milowe
- Zdobądź 1000000 lub więcej Trick Pointów w pojedynczym meczu
- Rozwal przeciwnika do zera.
- Wygraj mecz zdobywając punkty tylko z alley-oopów.
- Wygraj mecz nie będąc ani razu zablokowanym przez przeciwnika.
- Stwórz zawodnika z maksymalnymi statystykami.
- NBA Challenge: Wygraj w regionie Northwest bez żadnej porażki.
- NBA Challenge: Pokonaj wszystkich w regionie Central bez żadnej porażki.
- NBA Challenge: Pokonaj wszystkich w regionie Southwest bez żadnej porażki.
- NBA Challenge: Pokonaj wszystkich w regionie Northeast bez żadnej porażki.
- NBA Challenge: Pokonaj wszystkich w regionie Southeast bez żadnej porażki.
- Ukończ Street School.
- Ukończ Street School nie mając na końcie żadnego nieudanego treningu.
- Załóż przeciwnikowi przynajmniej 20 bloków w jednym meczu.
- Przechwyć przynajmniej 20 piłek w jednym meczu.
- Be A Legend: Zdobądź pierwszy poziom reputacji - Rookie.
- Be A Legend: Zdobądź drugi poziom reputacji - Baller.
- Be A Legend: Zdobądź trzeci poziom reputacji Superstar.
- Be A Legend: Zdobądź czwarty poziom reputacji Legend.
- Zagraj przynajmniej jeden mecz pokazowy (Pick Up Game) w każdej z kategorii liczenia punktów (My Rules).

SW: Clone Wars Xbox

Wszystkie bonusy
Wklep: IGIVEUP.

Wszystkie filmiki
Wklep: GOTPOPCORN.

Punkty bonusowe
Za zdobywanie bonusowych punktów otrzymujemy następujące nagrody:
5: Raxus Duel - poziom do multiplayera
10: Thule Moon Control - poziom do multiplayera
15: Rhen Var - poziom do multiplayera
20: Jedi Academy - poziom do multiplayera
25: Przeglądarka jednostek
30: Film „Making Of..."
35: CD player
40: Szkice
45: Grywalny Yoda w Academy: Geonosis

Więcej zadań
Aby odblokować więcej celów (zadań w misji) wklep: ALITTLEHELP.

Burnout 2 DC Xbox

Nowe fury
Custom Compact: Wygraj w Custom Series Qualifier.
Custom Coupe: Zdobądź złote medale w Split Second Grand Prix.
Custom Muscle Car: Wygraj Pursuit 6.
Custom Pickup Truck: Wygraj Pursuit 5.
Custom Roadster: Zdobądź złote medale w Point Of Impact Grand Prix.
Custom Sports Car: Zdobądź złote medale w Speed Streak Grand Prix.
Custom SUV: Wygraj Pursuit 4.
Classic 1970 Car: Zniszcz ten samochód policyjną furą w Pursuit 2.
Drivers' Ed Car: Zdobądź złote medale w Driving 101.
Gangster Car: Wygraj Pursuit 3.
Hot Rod Car: Wygraj Face Off 1.
Japanese Muscle Car: Wygraj Face Off 2.
Oval Racer: Pokonaj ten samochód w Face Off 2.
Polic Car: Wygraj Pursuit 1 i zniszcz wóz bandytów.
Super Car: Wygraj Face Off 4.

Amplitude [US]

Blurr
W czasie gry wklep: R3, R3, R3, R3, L3, L3, L3, L3, R3.

Pomieszaj położenie Gemów
W czasie gry wklep: X, X, LEWO, LEWO, R3, R3, PRAWO, PRAWO.

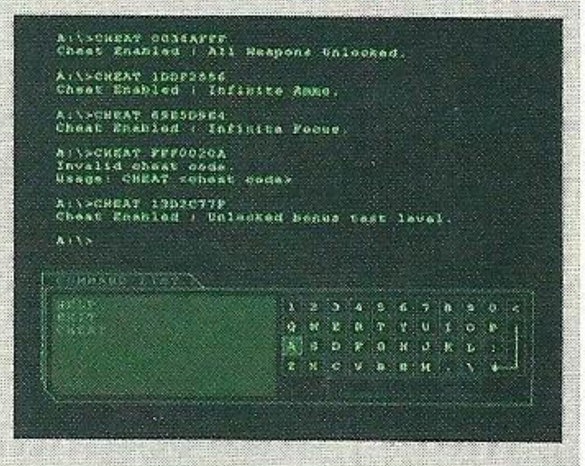
Tunel
W czasie gry wklep: L3, L3, L3, R3, R3, R3, L3, R3, L3. Powtórz kombinację aby zobaczyć akcję z jeszcze innej perspektywy.

Zamiana Note w Monkey Head
W czasie gry wklep: L3, L3, L3, L3, R3, R3, R3, R3, L3.

Części Freq'ów oraz Prefabs
Przejdź utwór bossa na jakimkolwiek poziomie aby otrzymać dodatkowe części do Freqów. Ukończ też piosenki bonusowe, a otrzymasz więcej części Freqów, a także nowe predefiniowane Freqi.

Enter the Matrix PS2, Xbox, GCN

Wiam się do Matrixa
Wejdź w Hacking i poczekaj aż system się załaduje. Wpisz CHEAT.EXE. Komenda CHEAT pojawi się w okienku po lewej stronie klawiatury. Aby uruchomić jeden z poniższych kodów musisz poprzedzić go tą właśnie komendą - najedź na nią kursorem i naciśnij A. Teraz możesz już zacząć wklepywać kod. Wklepania kodu potwierdzamy oczywiście Enterem, czyli tym klawiszem ze strzałką.



Wszystkie bronie: 0034AFFF
Bonusowy level - Spark's Training Construct: 13D2C77F
Niewidzialność: FFFFFFF1
Zielone znaczki szybciej latają po ekranie: 7867F443
Nieskończoność amunicji: 1DDF2556
Niekończący się focus: 69E5D9E4 1
Niekończące się zdrowie: 7F4DF451
Multiplayerowe walki: D5C55D1E
Multiplayerowe walki - wyłączenie: D5C55D1E

Powerade
Podjedź do automatu z napojem Powerade i naciśnij przycisk akcji, a z maszyny wyskoczy puszka.

Zakończenie
Ukończ grę na jakimkolwiek poziomie trudności - filmik na końcu jest trailerem do Matrix: Revolutions czyli kolejnej części Matrixa!

Spark's Training Construct:
Zaczynasz w korytarzu z nieskończoną

liczbą drzwi. Po prawej są czerwone drzwi, miń je (i tak się nie otwierają) i wejdź w kolejne. Znajdujesz się na strzelnicy. Na ścianie naprzeciw drzwi jest guzik, który pozwala na odpalenie treningu. Należy załatwić dwóch gliniarzy zanim dobiegną do stołu.

Dodatkowe kody
Bardzo sprytnie poukrywano kody do tej gry... Można je bowiem znaleźć w filmie! Bardzo uważnie oglądajcie Matrix: Reloaded - na każdym znaku na autostradzie można przeczytać jeden z nich!

Blackstone Xbox

Nowa klasa postaci
Na ekranie wyboru postaci trzeba naciskać R podczas podświetlania każdej z klas postaci - kolejność jest następująca: Pirate, Thief, Warrior, Archer, Pirate, Warlock, Thief, Warlock, Thief. Uwaga! Trzeba to wykonać bardzo szybko!

War of the Monsters

Cennik
Lista wszystkiego, co można kupić i ile to kosztuje.
- Kostiumy od 15000 do 60000 tokenów.
- Poziomy
Volcano- 45000 tokenów
Mini Baytown - 65000 tokenów
Capitol - 85000 tokenów
UFO - 105000 tokenów
- Ukryte postacie
Raptros - 200000 tokenów
Zorgulon - 200000 tokenów
Minigierki
Dodgeball - 105000 tokenów
Big Shot - 65000 tokenów
Crush-O-Rama - 85000 tokenów

Nie łatwo jest zdobyć taką ilość floty. Jest na to jednak sposób - wystarczyć zasejwować grę przed ostatnią potyczką, a po zwycięstwie i ponownym zasejwowaniu gry powtarzać finałową walkę aż osiągnie się pożądaną ilość tokenów. Za walkę z ostatnim bossem można uzyskać nawet 60000 tokenów (na najwyższym poziomie trudności), więc gra jest warta świeczki.

Sweetooth z Twisted Metal
Aby odblokować Sweetootha trzeba mieć na karcie pamięci save z ukończonego w 100 procentach Twisted Metal: Black. Sweetooth będzie pod Agamo, tam gdzie czwarty kostium dla tej postaci.

Primal

Potwornie dobra gra. Primal rozbudza pierwotne instynkty i wciąga w swój świat niczym odkurzacz na turbo. Jednym słowem, zapraszam! [txt: Hustlah]

Przedmioty

Na początku trudno się zorientować, co do czego służy, więc szybkie objaśnienie.
Kamień Przemiany - Wygląda jak złote jajo. Podskakuje, kiedy Scree do niego podejdzie. Za zebrane kamienie Scree będzie mógł zmieniać formę.
Kamień Energii - Mały popękany głaz z wydostającymi się z niego płomieniami. Odnawia energię Scree.
Kryształ Energii - Wygląda, jak żółty kryształ. Jest w stanie kilka razy odnowić energią zanim nie wygaśnie.
Diament Energii - Niebieski klejnot. Odnawia energię Jen, kiedy ta spadnie do zera i pozwala dłużej zostać w innej formie.

Wstęp

Nie podaję lokacji Kart Tarota, ale jest to tylko bonus niepotrzebny do ukończenia gry.
Pamiętajcie, za każdym razem, jak się zgubicie najpierw zapytajcie Scree o dalszą drogę (trójkąt), potem spójrzcie na mapę, a dopiero na samym końcu do opisu. Zawsze starajcie się jak najdłużej być w dzikiej formie Jen. Jest wtedy szybsza i odporniejsza. Rozwalaj, co tylko się da. Obejrzyj intro, potem biegnij za Scree aż dotrzesz do...

Solum

Idź przez siebie i odbij w prawo. Zobaczysz krótką scenkę. Wróć i biegnij w lewo na sam dół, aż do jaskini. Po rozmowie przejmiesz kontrolę nad Scree. Przejdź przez jaskinię i idź przed siebie. Spójrz na mapę i wejdź do Fire Cave. Z ogniska wyciągnij pochodnię i wróć. W jaskini z potworami znajduje się dzban z paleniskiem – podpal go i idź do Jen. Teraz powinno być już bezpiecznie. Przejdź z nią przez jaskinię. Idź tam, gdzie na mapie znajduje się znak wyglądający jak tatuaż Jen. Nazwijmy go sobie „Znak". Po scence wdrap się jako Scree na górę i otwórz Jen drzwi. Razem z Jen otwórzcie bramę.

Villa

Biegnij przed siebie i obejrzyj scenkę. Znowu przed siebie i użyj Kamienia Przemiany. Zejdź na dół i idź przed siebie. Przejdź przez most i skieruj się w lewo. Spójrz na mapę i skieruj się w stronę „Znaku" (wygląda, jak tatuaż Jen). Będzie tam stare drzewo obok wodospadu – przewróć je. Zmień się w Jen i biegnij do drzewa. Uważaj, po drodze spotkasz pierwszego przeciwnika. Przejdź przez młyn i po scence skieruj się w stronę Znaku. Drzwi będą zamknięte, więc obiegnij budynek z prawej i wślizgnij się przez szparę. Otwórz drzwi Scree i biegnij na dół.

Burrows

Podejdź do istot siedzących przy ognisku, po czym pobiegnij do wodospadu. Po lewej jest ścieżka prowadząca na górę. Biegnij przed siebie, aż Jen stwierdzi, że jest to ślepy zaułek. Jako Scree skieruj się w lewo i zgarnij duże koło. Idź z nim na górę. Kiedy dotrzesz na sam szczyt, rzygacz spuści je na dół i rozwali ścianę. Wróć teraz do pierwszego podziemnego pomieszczenia i zgarnij z niego pochodnię. Przejdź przez wyłom w ścianie i przyj przed siebie, aż wyjdziesz na zewnątrz. Skieruj się na prawo. Po chwili pochodnia powinna zgasnąć i zaatakują potwory. Po walce biegnij dalej.

Lodge

Skieruj się w prawo i po animacji podbiegnij do bramy. Podnieś ją razem z Jen i leć na dół. Przy rozwalonym moście skieruj się w lewo i przyjedź po wąskiej półce na drugą stronę. Zmień postać na Scree, dzięki swoim umiejętnościom zejdź na dół i przejdź po zwalonej części mostu na drugą stronę. Przyj przed siebie, aż wyjdziesz na zewnątrz i zobaczysz wielki zamek. Odbij w prawą i przejdź przez most. Po scence przejdź w lewo i idź przed siebie, aż ścieżka zwęzi się do rozmiarów małego występu skalnego. Przejdź po nim, a Scree przeprowadź po ścianie. Wejdź przez dziurę w murze.

Poor Quarter

Zejdź na dół i w lewo. Idź ciągle przed siebie (po drodze spotkasz trzy potwory). Wejdź na schody i skieruj się do budynku po lewej. Wdrap się na górę i przeskocz do budynku po drugiej stronie. Zejdź i przejdź do drugiego pomieszczenia. Tu wdrap się po schodach i przyj dalej. Prześlizgnij się przez dziurę w ścianie. Leć na lewo, przejdź Scree po ścianie i złap Kamień Przemiany. Wróć i idź w prawo na górę. Trzymaj się lewej i przejdź przez most.

Temple

Przejdź się wokół świątyni i zbierz trzy Kamienie Przemiany. Wróć przed pomnik, wejdź w snop światła i wduś X. Teraz będziesz mógł poruszać głową statuy. Skieruj światło na płaskorzeźbę na wrotach świątyni. Wejdź do środka. Po scence Jen posiądzie swoją pierwszą dziką formę – Ferai. Będziesz mógł się w nią zmieniać wciskając lewo na D-padzie. Wyjdź na zewnątrz i pokonaj dwa demony. Zauważ, że Scree z ciał wysysa energię. Będziesz mógł tak nim robić podchodząc do martwych wrogów i wciskając X. Okrąż świątynię i podejdź do bramy. Po jej lewej stronie znajduję się przewrócona kolumna. Wejdź na nią i podejdź do ściany. Jen powinna wyskoczyć kilka metrów w górę i znaleźć się na dachu. Zeskocz po drugiej stronie i przesuń dźwignię. Scree skorzysta z Kamienia Energii. Biegnij przed siebie, aż dotrzesz do małego budynku. Rozwal cztery demony i biegnij przed siebie aż dotrzesz do ogniska. Tu zobaczysz scenkę z szamanem. Po niej skieruj się w lewo i rozwal cztery beczki. W jednej z nich będzie Kamień Przemiany.

Camp

Po scence odwróć się i przekrocz bramę. Rozwal kilka potworków. Spójrz na mapę. W prawym dolnym rogu jest mała wnęka. Pobiegnij tam i rozwal jednego potwora. Obok krzaków znajdziesz piąty Kamień Przemiany. Przyj ciągle przed siebie i przebiegnij przez mały kanion. Na jego końcu spotkasz nowy rodzaj przeciwnika. Aby go wykończyć musisz wykonać specjalny cios (L2 + R2). Jeśli tego nie zrobisz, przez chwilę będzie stał oszołomiony po czym powróci do walki. Biegnij dalej i przemierz szerokie schody.

Burial

Tu spotkasz trzech wrogów i jednego łucznika stojącego na podwyższeniu. Zwróć uwagę na drewnianą bramę i otwór nad płaskorzeźbą. Wróć do szamana i koniecznie obejrzyj animację. Podaruje Ci zielony kryształ. Biegnij z powrotem i wsadź go do otworu w bramie. Jako Scree opanuj pomnik i skieruj snop światła na zielony kryształ w bramie.

Necropolis

Zbiegnij na dół i pokonaj wszystkich. Przed Tobą będzie para drzwi. Tych metalowych po prawej nawet nie ruszysz, więc podejdź do tych po lewej. Podnieś drewnianą bramę i przebiegnij przez korytarz. W pomieszczeniu po prawej będzie Kamień Przemiany – zgarnij go i zwróć uwagę na ścianę obok. Jest w niej dziura. Wejdź do niej rzygaczem. Biegnij, aż dotrzesz do rozwidlenia drogi. W lewo nie ma co iść, więc odbij w prawo i na samym końcu otwórz metalowe drzwi, których wcześniej nie mogłeś ruszyć. Zmień się na Jen i idź dalej. W kolejnym pomieszczeniu znajdziesz pierwszy Diament Energii – złap go. W końcu podejdź do kraty i podnieś ją razem ze Scree. Znalazłeś zgubę tatusia.
Teraz musisz wrócić na zewnątrz, do Burial Grounds. Tu po lewej jest brama. Wybierz Solum - Great Temple.
Kiedy znajdziesz się w świątyni wyjdź na zewnątrz. Biegnij przed siebie, aż Scree powie coś o skakaniu. Pamiętasz scenkę, w której dwa potwory wskoczyły na drugie piętro domu? Podejdź do ściany, a Jen wykona podobny manewr. Zejdź na dół i otwórz drzwi Scree. Przebiegnijcie razem przez kilka pomieszczeń i wyjdźcie na zewnątrz.

Plaza

Sprawdź okolicę, jest tu dużo energetycznych przedmiotów. Skieruj się do miejsca najbardziej wysuniętego na północ. Tu znajdziesz Diament Energii dla Jen. Przejdź teraz do budynku, który ma rozwaloną część ściany. Wejdź przez nią do środka i zejdź na dół. Podejdź do drzwi. Po scence biegnij na dół. Omiń ognisko i przyj przed siebie. W końcu dotrzesz do bramy – otwórz ją razem z towarzyszem (po prawej w beczce jest Kamień Przemiany). Przejdź przez nią, a znajdziesz się w...

Sewers

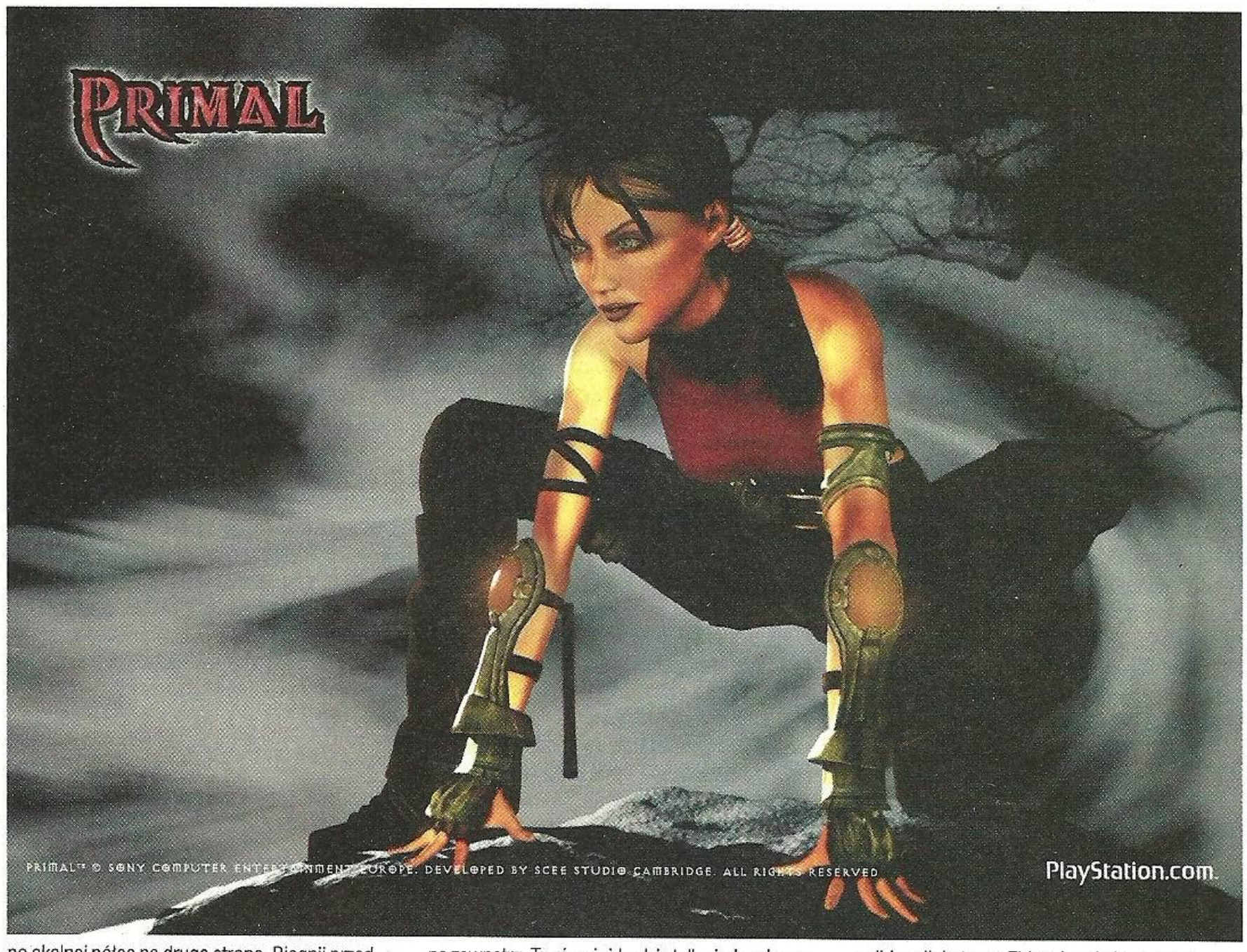
Od razu skręć w lewo, w dużym pomieszczeniu także w lewo i po drabince na górę. Tu znajdziesz Kamień Przemiany. Jako Scree przejdź naprzeciwko i wdrap się po ścianie do tunelu. Jako Jen wejdź na wystającą półeczkę i przejdź po niej do tunelu, który znajduje się nad połamaną drabinką. W ten sposób oboje znajdą się w tym samym miejscu. Przejdź przez tunel i wdrap się jeszcze wyżej, a znajdziesz się w więzieniu. Jedna z ostatnich cel jest otwarta. Wejdź do niej i wskocz wyżej. Rozwal beczki i wyciągnij z jednej Kamień Przemiany. Wyjdź i odbij w prawo. Złap Kamień Przemiany i idź dalej. Okrąż głazy i wejdź na schody. Tu gra poinformuje, że dalej nie można sejwować i najlepiej jest zrobić to w tym miejscu.

Coliseum

Najpierw sprawdź ile masz Kamieni Przemiany. Jeśli zbierałeś je według moich wskazówek, to powinieneś mieć ich teraz pięć. Jeśli nie, to na arenie rozrzuconych jest dokładnie pięć takich kamieni. Zbierz ile Ci potrzeba i podbiegnij do wielkiego pomnika, który widziałeś w scence. Przejmij nad nim kontrolę i zacznij walkę z pierwszym bossem - Belahzurem. Sposób walki jest prawie identyczny do tego prezentowanego przez Jen. Walka jest dość prosta. Po pewnym czasie przeciwnik wskoczy wyżej i wystrzeli trzy ogniste kule. Łatwo je ominąć chodząc na boki. Po tym olbrzym zeskoczy na dół i walka będzie kontynuowana, aż ktoś padnie martwy.
Po walce i animacji jeszcze raz przejmij kontrolę nad posągiem. Podejdź nim do bramy i podnieś ją. Przejdź razem z Jen pod nią, a znajdziesz się na mały podwórzu. Odbij w lewo i idź przed siebie, aż dotrzesz do...

Barracks

Tu biegnij cały czas przed siebie, aż dotrzesz do łucznika. Wbiegnij na górę, załatw go i wdrap się jeszcze wyżej. Tu skręć w lewo. W ścianie jest mała dziura, niech Jen się przez nią przeciśnie i otworzy Scree drzwi od środka. Niech razem przesuną dźwignię. To spowoduje, że wrota podniosą się i będzie można iść dalej. Przebiegnij po moście i między dwoma budynkami. Kieruj się wzdłuż ścieżki prowadzącej w prawo. Na jej końcu znajduje się duży budynek ze złotymi wrotami. Skieruj się w lewo i zejdź niżej. Jako Scree i przejdź po ścianie po prawej na drugą stronę przepaści. Jako Jen wskocz wyżej i przejdź



po skalnej półce na drugą stronę. Biegnij przed siebie, po walce podnieś bramę, a znajdziesz się w...

Guard Rooms

Przejdź przez korytarz i skieruj się prosto. Zejdź na dół, a trafisz do kuchni. Po krótkiej scence skręć w prawo, pokonaj przeciwników i podnieś drewnianą bramę. Biegnij na górę, aż dostaniesz się w pobliże małego jeziorka. Tu będzie tylko jedna droga. Kiedy wyjdziesz na zewnątrz Scree da Ci wskazówki dotyczące magicznej skały. Przejdź obok wielgachnego posągu, który jest do połowy zakopany w piasku.
Jako Scree wdrap się na ścianę jedynego w tej lokacji budynku i wejdź do wnęki po prawej (powinna ukazać się krótka scenka). Idź na dół, aż ujrzysz krótką scenkę (małe trzęsienie ziemi). Sprawdź podłogę na prawo od Scree – jest widocznie słabsza. W tym pomieszczeniu znajdują się trzy wazy, które możesz przenieść. Złap je po kolei i ustaw na tym kawałku podłogi. Kiedy ustawisz ostatnią, powinna się zapaść. W pomieszczeniu poniżej znajdziesz linę, którą zrzucisz Jen. Chodząc po ścianach wydostań się na górę, wróć do przyjaciółki i zrzuć jej linę. Zmień się na Jen i podciągnij. Teraz biegnij na sam dół i ciągle korytarzem. W końcu dotrzesz do lokacji z kilkoma wrogami. Po pokonaniu ich podnieś bramę po prawej i zejdź jeszcze niżej. W kolejnym pokoju zastaniesz drzwi, których za Chiny nie ruszysz, więc wróć się do korytarza. Powinna nastąpić krótka scenka. Upss, proszę bardzo już można iść dalej. Teraz skieruj się w stronę Znaku na mapie.

Throne Room

Dobiegnij do tronu. Po prawej stronie będzie skrzynia, a w niej Kamień Przemiany. Zgarnij świecący przedmiot, który leży na tronie i wracaj do wyjścia. Po scence będziesz musiał pokonać sześciu mocnych oponentów. Staraj się walczyć, jak zwykle. Unikaj tłoku, a jeśli zostaniesz otoczony wykonaj cios obrotowy. Jest to dość trudna walka, ale jeśli dobrze to rozegrasz nie będzie problemu. Razem ze Scree otwórz wrota i wróć do sali, w której walczyłeś z kilkoma oponentami. Spójrz na mapę i skieruj się w stronę Znaku. Są tam drzwi prowadzące do pokoju Jareda. Wejdź tam i skorzystaj z dziury w ścianie. Biegnij cały czas przed siebie, aż dotrzesz na zewnątrz. Tu również będzie tylko jedna droga. Za to usłana łucznikami. Uważaj, ponieważ jedna strzała może urwać naprawdę dużo energii. Znowu na dół i w lewo. Będziesz w sypialni Deveny. Biegnij na samą górę, a tam zgarnij świecący przedmiot, który okaże się być kluczem. Teraz zbiegnij na dół i skieruj się na wprost. Na samym dole skręć w lewo i otwórz drzwi. Teraz w prawo, na górę i na zewnątrz. Prosto przed siebie, do tunelu i w końcu dotrzesz do bramy. Wybierz Solum - Burial Grounds. Po schodach na górę i do Necropolis. Biegnij tam, gdzie wieziony jest Jared. Leć razem z nim do metalowej bramy, którą wcześniej otworzyłeś. Rozwal oponentów i biegnij długim korytarzem tam, gdzie na mapie znajduje się Znak. Zasejwuj i po scence zmierz się z ośmioma potężnymi oponentami. Tym razem Jared będzie Ci pomagał, ale nie licz zbytnio na niego. Po zakończonej walce obejrzyj scenki i...

Nexus

Biegnij przed siebie. Po scence podążaj za Scree, aż znajdziesz się przy kolejnej bramie, która prowadzi do...

Aquis

Temple Lagoon

Grasz Scree. Postaraj się zeskoczyć na samo dno i wejść pod świątynię. Tu zobaczysz białe kolumny. Możesz się po nich wspinać – zrób to. Wskocz do wiru wodnego, a znajdziesz się na zewnątrz. Wróć do środka świątyni, zbierz kamień, wdrap się na wyższe piętro i podejdź do pokrętła. Naciśnij X i lewym analogiem rusz w prawo kilka razy. To spowoduje odwrócenie biegu wody. Wskocz w wir, który wyniesie Cię wyżej. Tu będą dwie drabiny. Jedna prowadzi do kamienia, a druga na platformę powyżej. Tu będzie kolejna drabina, skorzystaj z niej. Po animacji zeskocz na dno i wróć do Jen na powierzchni (po drodze możesz zebrać dwa kamienie). Po animacji grasz jako Jen. Skieruj się w stronę zielonych świateł. Pod nimi jest tunel, przepłyń nim, a znajdziesz się w...

Dam Lagoon

Podpłyń do tamy. Przed nią znajduję się głaz, z którego wyciągniesz Scree. Zmień się na niego i podbiegnij do tamy. Zbierz kamień i przejmij tamę. Lewym analogiem kręć zgodnie z ruchem wskazówek zegara, dzięki czemu otworzysz przejście. Zmień na Jen, wpłyń tam i wykorzystaj pokrętło. Podążaj za Aino, po czym przepłyń przez tunel.

Bay Cavern

Tu spotkasz pierwszego podwodnego przeciwnika. Płyń przed siebie, aż dotrzesz do dużej lokacji. Tu powinieneś ujrzeć zielone światła osadzone na okręgu. Ta droga jest zablokowana. Spójrz na mapę i skieruj się, tam gdzie znajduje się okrąg (uważaj na parzydełka). Wpłyń tam i znajdź mapę na ścianie. Powyżej znajduje się duży niebieski przycisk. Wduś go i popłyń tam, gdzie wskazała króciutka scenka.

Priming Station

Wypłyń na powierzchnię i znajdź platformę (zmień postać, ponieważ Jen może się udusić). Wdrap się na nią i skorzystaj z drabiny. Przejdź na drugą stronę i zejdź niżej. Wskocz do wody (znowu zmień postać). Zanurz się i odnajdź pokrętło. Skorzystaj z niego, kręcąc długo w jedną stronę (kiedy kopuła ustawi się we właściwym miejscu Jen wypowie kilka słów). Przejdź do głównego pomieszczenia, wskocz do wody i popłyń do drugiej platformy. Przejdź do mniejszego pomieszczenia i znowu odszukaj koło i przekręć je. Poczekaj, aż kopuła ustawi się we właściwym miejscu, wtedy Jen wypowie kilka słów. Wróć do głównej sali, wskocz do wody i użyj głównego pokrętła (przekręć je w prawo). Po scence wróć całą drogę do Temple Lagoon (tak, na sam początek poziomu). Ale nie martw się, jest skrót. Popłyń tam, gdzie na mapce znajduje się okrąg i trochę dalej. Otwórz kraty i płyń przed siebie. Na miejscu skieruj się w stronę „Znaku". Nad złotą bramą jest przycisk – wduś go.

Temple Sub-Station

Wpłyń do środka i sprawdź podstawę budowli. Przekręć koło kilka razy w prawo. Z tyłu znajdziesz dźwignię, przesuń ją i skieruj się teraz do Dam Lagoon. Tutaj wyjdź na plażę (jest zaznaczona na mapie) i wejdź do jaskini. Wejdź do wody i płyń przed siebie, aż dotrzesz do drugiej stacji. Tu również przekręć koło i przesuń dźwignię. Wróć do Dam Lagoon, popłyń do Scree (jest dokładnie tam, gdzie go zostawiłeś). Zmień się na niego i przejdź przez tunel, który znajduje się po prawej stronie tamy. W pierwszym pomieszczeniu zeskocz na sam dół i idź, aż dotrzesz do Bay Cavern. Idź ciągle przed siebie, a w lokacji skręć w prawo. Odnajdź tunel, do którego nie może wpłynąć Jen i wejdź tam. Zaraz po lewej zobaczysz kamień, a obok niego dziurę. Przesuń go tak, aby ją zatkać. I to wszystko. Przestaw się na Jen. Płyń przed siebie w stronę małego okręgu na mapie. Dostaniesz się do małego budynku (wokół jego „okien" świecą zielone światła). Poniżej jest wejście. W środku skorzystaj z niebieskiego przycisku i wpłyń do tunelu przez otwarte wrota.

Tunnels

Przywołaj Scree. Popłyń dalej i staraj się unikać parzydełek. W końcu dopłyniesz do krat i ujrzysz scenkę. Po niej zepchnij kraty i skieruj się w lewo. W małej lokacji powinieneś zobaczyć kopułę i dźwignię – przesuń ją. Z powodu silnych prądów nie będziesz mógł płynąć dalej. Zmień się na Scree i pobiegnij na wprost. Powinieneś zobaczyć mały głaz i dwie wyrwy w ścianie. Przesuń głaz tak, aby zasłonił otwór po lewej stronie. Przełącz na Jen i przepłyń nią do Scree i do następnej stacji. Pokonaj dwóch przeciwników i otwórz wrota. Po wpłynięciu Jen powie, że lepiej nie zostawiać Scree. Przełącz się na niego i dołącz do towarzyszki. Włączy się scenka. Obok stacji stoi monolit. Na samym wierzchołku jest przycisk. Wduś go i jako Scree pobiegnij do bramy, którą zobaczyłeś w przerywniku. Tu czeka kolejna stacja. Odnajdź koło i przekręć je w prawo. Wejdź do środka pokoju kontroli i użyj kolejnego koła. Po lewej zobaczysz długi przedmiot z białą kulą na górze. Złap go i wróć do Jen (lub po prostu przełącz się na nią i wyciągnij Scree z „portalu"). Pobiegnij do włazu. Jest zabezpieczony. Właśnie po to zgarnąłeś ten długi przedmiot. Podbiegnij do włazu i wsadź go na swoje miejsce. Dopiero teraz możesz przesunąć dźwignię. I proszę – uratowałeś kogo trzeba. Teraz Jen podpłyń do podstawy monolitu i przekręć koło. Wróć do pomieszczenia, gdzie zwaliłeś kratę i wyciągnij Scree. Otwórz ostatnie wrota. W środku ujrzysz scenkę. Jen została odcięta od reszty świata. Przepłyń do kolejnego pomieszczenia i tu wypłyń na powierzchnię. Rozwal olbrzymiego kraba i biegnij przed siebie. Przy przepaści zmień się w wodną formę i wskocz do wody. Szybko z niej wyjdź i biegnij tunelem przed siebie. Załatw drugiego kraba i dalej przywołaj Scree. Wejdź wyżej, przejdź po wąskiej półce i przeskocz dwie dziury. Znowu wyżej i ścieżką, aż dotrzesz do dźwigni. Zmień na Scree. Przejdź przez wodę i wejdź wyżej. Powinieneś zobaczyć czarny kawałek ściany. Wdrap się na niego i idź przed siebie, aż dotrzesz do Jen. Przejdź przez otwarte wrota i załatw dwa kraby. W pomieszczeniu ze statuami załatw dwa kolejne. Zmień na Scree i podejdź do największego pomnika (z dużą muszlą u podstawy). Podejdź do urwiska i zejdź niżej. Przejmij bramę i otwórz ją, co spowoduje oczyszczenie wody. Zmień na Jen i wskocz do wody. Wypłyń na powierzchnię i wyjdź. Przejdź przez tunel i znowu zanurz się w wodzie. Tu podpłyń do budowli i przekręć koło. Popłyń za budowlę i przestaw dźwignię. Wpłyń do tunelu i skręć w lewo. Wypłyń i przywołaj Scree. Wróć do wody i popłyń w prawo. Otwórz bramę i wpłyń do środka...

Purification

Podpłyń w górę, a spotkasz kolejnego bossa. Oto sposób na pokonanie go. Scree powie żebyś mu pomógł przekręcić koło. W sumie będzie ich sześć. Najpierw zlokalizuj Scree, a potem unikając ataków potwora podpłyń do niego i zacznij okładać, aż osłabnie. Wtedy będziesz miał czas, aby podpłynąć do Scree i przekręcić koło. I tak sześć razy. Kiedy uda się przekręcić wszystkie, Scree wypowie stosowne słowa i w końcu będziesz mógł definitywnie skończyć z

bossem jeszcze raz dokopując mu do... Po walce wypłyń na powierzchnię i wdrap się na górę. Przejdź do centralnej części i jeszcze wyżej. Wejdź do środka i przywołaj Scree. Wdrap się wyżej i przeskocz na metalowe kraty na zewnątrz. Jako Scree wejdź na pionowo ustawione kraty. I w końcu włóż klucz na swoje miejsce.

Nexus

Biegnij przed siebie. Po scence podążaj za Scree, aż znajdziesz się przy kolejnej bramie, która prowadzi do...

Aetha

Gate

Zmień się na Scree i wejdź na ścianę. Przyj przed siebie, aż znajdziesz się przy dźwigni. Użyj jej, aby otworzyć wrota. OK, teraz musisz zejść niżej. Pamiętasz linę, która znalazłeś w pierwszym świecie? Ciągle ją masz! Przejdź Scree w prawo i spuść ją. Zejdź Jen niżej, ale pamiętaj, że musisz także sprowadzić Scree. Kiedy już oboje się tam znajdą idź przed siebie, aż do bramy. Otwórz ją i idź wzdłuż ścieżki.

Village

Powinieneś znaleźć wejście. Przejdź przez parę pokoi i wstąp do ogromnego pomieszczenia. Wbiegnij po schodach do pokoju z paleniskiem. Skręć w lewo i wyjdź. Tu skieruj się w prawo. Przejdź za budynek i po moście. Tu skieruj się w lewo i przyj przed siebie, aż dotrzesz do Square.
Tu przyj przed siebie i przejdź przez most. Po scence rozejrzyj się po okolicy. Wejdź na schody i przez drzwi. Przyj przed siebie, aż ujrzysz scenkę. Wyjdź i idź, aż znajdziesz drzwi prowadzące w dół. Otwórz je i schodź niżej, aż Scree powie, że ktoś tam jest. Sprawdź okolicę i skorzystaj z beczki (scenka).

Cemetary

Przejdź przez drzwi i idź tam, gdzie prowadzi korytarz. W pomieszczeniu zobaczysz mnóstwo beczek. Nic nie ruszaj, tylko skieruj się w prawo i wyjdź na zewnątrz. Tu również odbij w prawo i przeskocz na drugą stronę. Przejdź przez wodę i teraz cały czas schodami, aż ujrzysz scenkę. Po niej pobiegnij w lewo przez rozwalony most. Przez przejście i znowu po schodach. Włączy się następna scenka.
OK, kolejnym zadaniem będzie odnalezienie kości. Najpierw skieruj się w prawo, po schodach na górę. W środku trzeba będzie wysoko wyskoczyć. Upewnij się, że Jen jest w swojej formie bestii, inaczej nie da rady. Okrąż budynek i wejdź na schody. Zwróć uwagę na deskę. Na jej końcu znajdują się kości – zbierz je. Wykorzystaj Scree, aby zanieść je do grobu. Teraz należy odnaleźć miecz i wodę. Tu będzie potrzebna mała pomoc. Opuść cmentarz i skieruj się przez rozwalony most do „Manor Cellar". Po scence sam zobaczysz, gdzie masz biec. Oczywiście ciągle będziesz atakowany, ale to przecież bułka z masłem. Przy końcu podróży ujrzysz scenkę. Użyj Scree, aby zejść niżej (na sam dół) i pobrać wodę. Wróć i zasejwuj, ponieważ zaraz stoczysz walkę z bossem.

Warrior

Ciężka walka. Przeciwnik lubi blokować. Aby go podejść należy dużo chodzić na boki. Wtedy najłatwiej trafić. Większość ataków przez chwilę ładuje, więc to również warto wykorzystać. Ale uważaj, ciosy zabierają dużo energii, więc trzymaj się blisko Scree, aby w odpowiednim momencie był w stanie Cię uzdrowić. Pamiętaj także o ciosach dobijających. Po walce zdobędziesz upragniony miecz. Skieruj się na cmentarz i dokończ pogrzeb. Po tym Jen otrzyma nową formę, która posiada kilka fajnych możliwości.

Dungeon

Skieruj się na prawo i na górę po schodach. Po drugiej stronie powinieneś ujrzeć góry. Tu skręć w lewo i przyj przed siebie, aż dotrzesz do ścieżki, która prowadzi na dół. Jeszcze trochę przed siebie, aż do wejścia do jaskini. Tu znajdziesz wrota otwierane dźwignią, która znajduje się kilka metrów dalej. Niestety drzwi otwierają się tylko na chwilę, zatem nie zdążysz do nich dobiec. Musisz użyć nowej formy. Dzięki niej jesteś w stanie spowalniać czas. Pociągnij za dźwignię i skorzystaj z tej mocy. W ten sposób uda Ci się przebiec przez wrota. Pamiętaj, aby wyłączyć spowolnienie czasu, jak już będziesz w środku, ponieważ zżera energię Jen. Wejdź do wody i przepłyń przez tunel. Wyjdź na powierzchnię i przełącz na Scree. Nadal powinien być po drugiej stronie. Przeprowadź go przez wodę. Jen zejdź niżej i przepłyń przez dziurę. Skieruj się w lewo i cały czas przed siebie. W końcu będziesz mógł się wynurzyć. Idź przed siebie, aż do metalowej bramy. Nie otworzysz jej, ale Jen może się prześlizgnąć przez dziurę obok. Przebiegnij przez korytarz, aż do pomieszczenia. Przesuń dźwignię. Zmień się na Scree i dołącz do Jen.

Cages

Teraz możesz w końcu przejść do pomieszczenia wypełnionego klatkami. Zmień się na Scree i przejdź nim po ścianie, aż dotrzesz do platformy z siedmioma dźwigniami i jedną zepsutą. Przesuwając je będziesz musiał pomóc Jen w przedostaniu się na drugą stronę (co chwilę będziesz się przełączał między Scree i Jen). Każda z tych dźwigni kontroluje jedną klatkę. Dźwignie będziemy liczyć od lewej (z wyjątkiem tej zepsutej). OK, zaczynamy. Pociągnij pierwszą w taki sposób: raz do góry, dwa razy w lewo. Niech Jen wejdzie na przesunięta klatkę. Kiedy już tam będzie przesuń ją tak: w dół, w prawo dwa razy. Teraz przejdź do drugiej dźwigni i przesuń ją dwa razy w dół. Niech Jen przetransportuje się na drugą klatkę i przesuń dźwignię dwa razy w dół. Złap za trzecią dźwignię i przesuń ją trzy razy w prawo i raz w górę. Po przestawieniu Jen rusz wajchą dwa razy w lewo i przejdź do kolejnej. Tu dwa razy w dół i raz w prawo. Niech Jen przeskoczy na następną klatkę. Teraz przesuń ją raz w górę. Następna wajcha – raz w dół. Teraz Jen powinna być w stanie przejść po dwóch klatkach. Następna dźwignia – dwa razy w dół i raz w prawo. Niech Jen przeskoczy na przedostatnią klatkę. Tą samą dźwignią wykonaj następujący ruch: raz w górę. Teraz Jen może przejść na ostatnią klatkę. Niech Scree przejdzie do ostatniej dźwigni. Przesuń ją w górę. Teraz Jen już może zejść na twardy ląd. Skieruj się w lewo i w dół. Przełącz na Scree i po ścianach przejdź na drugą stronę.

Torture

Idź przez korytarz, aż dotrzesz do pokoju z dźwignią i bramą. Znowu będziesz musiał wykorzystać trik ze spowolnieniem czasu, aby przedostać się na drugą stronę. Wiesz, co robić. Przyj przed siebie przez pokoje, aż do pokoju tortur. Po scence zaatakują żołnierze. Są silni, więc uważaj. Najlepiej, jak będziesz walczyć w nowej formie i używać szybkich strafe'ów. Po walce nastąpi kolejna scenka. Podejdź do ostatniego z oponentów i wyciągnij od niego klucz (X). Skieruj się do drzwi i otwórz je kluczem. Skieruj się na górę. Po scence zaatakują kolejni wojownicy. Przy bramie spotkasz uzbrojonego przeciwnika, staraj się go okrążyć i dopiero atakować.

Cells

Przejdź na wprost, a potem na lewo. Powinieneś ujrzeć drzwi w rogu. Otwórz je i zejdź na dół. Znowu zaatakują żołnierze, a jeden z nich będzie miał klucz (czy w tej grze wszystko musi się powtarzać przynajmniej dwa razy?). Oczywiście kluczem otwórz drzwi i dalej przed siebie. Jako Scree przejmij statuę i przewróć ją na zamknięte drzwi. Znowu żołnierze i drzwi, a po przemierzeniu schodów dla odmiany nastąpi scenka. Trzeba uratować Jen. Wdrap się po schodach na górę i skręć w prawo. Przejdź przez bibliotekę. Po lewej jest ukryte przejście. Przyjrzyj się dokładnie, a zobaczysz, co musisz przesunąć. Zejdź niżej i przejdź przez dziurę w ścianie. Teraz cały czas na dół, a po chwili na górę. W pomieszczeniu ujrzysz scenkę, po której przejdź przez drzwi. Wdrap się na górę, aby dostać się do wieży. Przyj przed siebie, aż dotrzesz do Jen. Uwolnij ją. Wróć na dół i na placu przejdź przez drzwi, obok której znajduje się kamień. Otwórz podwójne drzwi. Przebijaj się przez pokoje, aż ujrzysz scenkę (wrzuć na siebie ciuszki). Wróć na plac i skieruj się w dół. Złap klucz, przejdź przez korytarz i do sypialni (wiesz co zrobić).

Maze

Teraz po schodach na sam dół. Idź wzdłuż korytarza. Przed bramą spotkasz kolejnych żołnierzy. I niespodzianka - jeden z nich ma klucz! Znowu na dół i znowu długie walki. Okaże się, że musisz wziąć klucz od Elizabeth. Wróć do bramy, a przez nią do biblioteki. Drzwi otwórz kluczem, który przed chwilą zdobyłeś. Wbiegnij na górę i zgarnij od Elizabeth klucz. Wróć tam, gdzie powinieneś go użyć. OK, tu można się zgubić. Niech Scree posiądzie kamienną głowę. Dzięki temu rozeznasz się w terenie. Wszystko co musisz zrobić, to użyć dwóch dźwigni, aby otworzyć sobie przejście. Oto mini FAQ do tego.

Pierwsza dźwignia

Najpierw drugim korytarzem na prawo i na wprost. Pierwszy korytarz na lewo, a na rozstaju znowu w lewo. Na kolejnym (suprise!) znowu w lewo, później w prawo aż dotrzesz do lokacji z kilkoma wyjściami. Ale tak naprawdę jest tu tylko jedno i to właśnie z niego skorzystaj. Prosto i pierwsza w prawo. Później w lewo i na dół. Kiedy dotrzesz do czerwonej ściany odbij w lewo na drugim skrzyżowaniu. Kiedy tylko będziesz mógł skręć w prawo. Jeszcze raz w lewo i powinieneś dotrzeć do dźwigni. Użyj jej i wróć na początek.

Druga dźwignia

Najpierw druga w lewo, a po chwili pierwsza w prawo. Najpierw w prawo, później w lewo. Znowu znajdziesz się w otwartej lokacji. Tu idź na wprost i na końcu w lewo. Na rozdrożu odbij w prawo. Później również w prawo, a potem dwa razy w lewo. W otwartej lokacji skieruj się w prawo, a znajdziesz się przy drugiej dźwigni. Pociągnij za nią, a otworzysz sobie przejście.

Blood

Skieruj się w lewo. W pomieszczeniu pokonaj kilku żołnierzy przejdź przez drzwi po drugiej stronie. Zejdź na dół. Zobaczysz scenkę. Wróć do Maze. Tam skręć w prawo i wejdź niżej. Przejdź przez jadalnię i przyj przed siebie. W końcu dotrzesz do miejsca, w którym należy zasejwować, ponieważ zaraz trafisz na bossa.

Raum & Empusa

Po scence zmień się szybko w nową formę. Musisz na raz walczyć z dwoma przeciwnikami, ale najpierw powinieneś zająć się Empusa. Pamiętaj, aby cały czas strafe'ować i atakować z boków i z tyłu. Po pokonaniu pierwszego oponenta, czas na Rauma. Zobaczysz, że lewituje w powietrzu i nie możesz go dotknąć. Kiedy się do niego zbliżysz wystrzeli w twoją stronę. Zamiast blokować, lepiej użyć szybkich strafe'ów. Po chwili powinien spaść na ziemię, więc teraz go dopadnij. Po chwili znowu uniesie się i koło się zamyka. Powtarzaj tę taktykę, aż przeciwnik padnie martwy.

Nexus

Biegnij przed siebie. Po scence podążaj za Scree, aż znajdziesz się przy kolejnej bramie, która prowadzi do...

Volca

Crater

Po scence pobiegnij schodami na górę, a później schodami po prawej na dół. Jako Scree opuść linę. Jen zejdź po niej na dół. Kiedy już będziesz na miejscu zmień się na Scree i również zejdź na dół. Idź wzdłuż ścieżki i wdrap się wyżej. Zeskocz i zmień się na Scree i znowu opuść linę. Niech Jen się spuści, a potem przeprowadź Scree. Skieruj się do gigantycznych wrót (zapamiętaj to miejsce). Złap pochodnię i podpal, co trzeba po bokach wrót. Dzięki temu otworzą się. Przejdź przez nie i obejrzyj scenkę. Jen dostanie ostatnią formę. Przyj przed siebie. W końcu wpadniesz na kilka pierwszych potworów. Biegnąc dalej dotrzesz do "Chalice of Sut" – wielkiego pomieszczenia. Tu musisz pokonać kilku wrogów. Kiedy już skończysz skieruj się na południowy-zachód. Dotrzesz do...

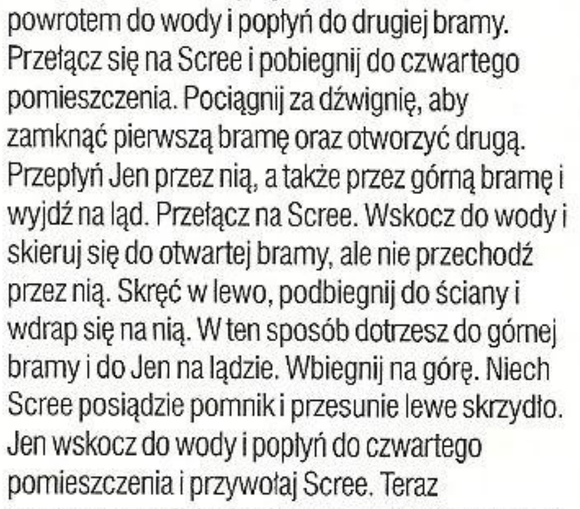
Lava Pit

Tu musisz tak ustawić skrzydła pomnika, aby Jen i Scree mogli po nich przejść. Oto kolejny mini FAQ.

Lewe Skrzydło

Skieruj się w prawo, a dostaniesz się do lokacji z basenem. Wskocz do niego. Popłyń na dno i skieruj się przed siebie. Wynurz się w innym pomieszczeniu i użyj dźwigni, którą tu zobaczysz. Wróć do wody i skieruj się do dużej bramy. Powyżej jest otwór, przez niego dostaniesz się do kolejnego pomieszczenia. Przesuń dźwignię, aby otworzyć wrota, przez które teraz przepłyń. Popłyń w górę, przywołaj Scree i użyj dźwigni. Przejdź przez drzwi i wróć do pierwszego pomieszczenia, a przez nie do drugiego. Tu dwukrotnie przestaw dźwignię, aby otworzyć górne wrota. Wskocz z powrotem do wody i popłyń do drugiej bramy. Przełącz się na Scree i pobiegnij do czwartego pomieszczenia. Pociągnij za dźwignię, aby zamknąć pierwszą bramę oraz otworzyć drugą. Przepłyń Jen przez nią, a także przez górną bramę i wyjdź na ląd. Przełącz na Scree. Wskocz do wody i skieruj się do otwartej bramy, ale nie przechodź przez nią. Skręć w lewo, podbiegnij do ściany i wdrap się na nią. W ten sposób dotrzesz do górnej bramy i do Jen na lądzie. Wbiegnij na górę. Niech Scree posiądzie pomnik i przesunie lewe skrzydło. Jen wskocz do wody i popłyń do czwartego pomieszczenia i przywołaj Scree. Teraz przetransportuj się do pierwszego pokoju, tu skręć w prawo i przejdź przez tunel do Lava Pit.

Prawe Skrzydło



Skieruj się w lewo. Jako Scree weź pochodnię i wdrap się na ścianę po prawej. Kiedy znajdziesz się na półce zrzuć Jen linę. Wdrap się na górę, i już jako Scree podpal, co trzeba. Przejdź przez tunel, aż do pomieszczenia, gdzie zaatakują potwory. Po walce idź przed siebie i na dół po krętej ścieżce. Zmień się w trzecią formę i spowolnij czas. Dzięki temu będziesz w stanie bezpiecznie przejść dalej przez dziurę, która otwiera się na chwilę. Przekręć koło po prawej i wdrap się na samą górę. Niech Scree przejmie statuę i przesunie prawe skrzydło. Po tym wróć na dół i zrzuć linę dla Jen. Niech po niej zejdzie.
Teraz już możesz przebiec po skrzydłach pomnika. Na drugiej stronie skręć w prawo i biegnij przez tunel, aż do...

Chambers

Podpal co trzeba i otwórz wrota. Zbiegnij na dół, a ujrzysz świątynię. Pobiegnij do wejścia, spowolnij czas i wykorzystaj wolną przestrzeń, aby prześlizgnąć się dalej. Przekręć koło po lewej, aby Scree mógł przejść. Skieruj się do środka świątyni. Po scence kontrolujesz Scree. Zeskocz niżej i przejdź przez drzwi. Przejmij statuę i kręć analogiem w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Zgarnij przedmiot, który leży na środku sali i zanieś go do dźwigni po lewej. W ten sposób ją uruchomisz. Wdrap się na ścianę i znajdź pomieszczenie. Przejdź przez nie i złap pochodnię. Wróć na dół i zgarnij z lewej dźwigni odpowiedni przedmiot i wykorzystaj go przy tej po prawej. Wdrap się na ścianę i zgarnij wszelkie dobra. Podpal co trzeba, aby otworzyć wrota. Przekręć koło i wróć do głównego pomieszczenia. Znów podpal co trzeba, aby otworzyć duże wrota. Przyj przed siebie, a dotrzesz do dużego pomieszczenia. Wdrap się na ścianę. Na samej górze skręć w lewo i idź przed siebie, a dotrzesz na platformę obok pomnika. Przejmij go i kręć analogiem zgodnie z ruchem wskazówek zegara, a otworzysz przejście. Zejdź na dół i przejdź przez nie. Idąc korytarzem dotrzesz do...

Malikel's Temple

Wejdź na ścianę i przejdź po kładce do następnej lokacji. Przejdź na sam koniec. W końcu powinieneś znaleźć dźwignię – przesuń ją, a otworzysz przejście. Przejdź przez nie, a znajdziesz się w korytarzu wypełnionym wodą. Przejdź przez niego, a dotrzesz do bramy. Otwórz ją i przejdź, aby znaleźć się w świątyni. Wdrap się na schody i obejrzyj scenkę. Musisz dostać się do Jen! Przejdź przez drzwi, które znajdują się przy południowej ścianie. Przejdź przez jaskinię, a dostaniesz się do dużej lokacji. Trzymaj się prawej i wejdź do kolejnego tunelu. Przejdź przez bramę do...

Boss

Tego chyba nikt się nie spodziewał. Aby nie zepsuć zabawy nie zdradzę, z kim będziesz walczył. Przejmij pomnik. Walczysz nim tak samo, jak Jen. Atakuj z boków i z tyłu krótkimi cięciami. Staraj się jak najczęściej blokować i ciągle chodzić na boki! Tylko w taki sposób masz szanse na wygraną. Po walce musisz wrócić do świątyni. Wejdź w tunel, który znajduje się na zachodzie. Wejdź do centralnego pomieszczenia, a w nim skręć w lewo. W tunelu pokonaj przeciwników i otwórz drzwi. OK, jesteśmy z powrotem w świątyni. Przejdź przez otwarte drzwi. Jeśli nie masz pochodni to zgarnij ją ze ściany. Skieruj się na lewo i wejdź do ogromnego pomieszczenia, gdzie zaatakuje sześciu żołnierzy. Zmień się na Scree i przejmij pomnik. Kręć analogiem zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Spójrz na ścianę, jest w niej mała dziura, przez którą możesz się prześlizgnąć. Przejdź przez tunel do...

Magma

Zeskocz niżej i pokonaj dwóch przeciwników. Skieruj się w prawo i przeskocz na następny kamień. Idź wzdłuż ścieżki (będzie dużo przeskakiwania, na szczęście oboje robią to automatycznie), aż dotrzesz do tunelu, którym wyjdziesz z tej lokacji. Przełącz na Scree, wejdź na ścianę i przejdź na drugą stronę. Zobaczysz drzwi po lewej. Przejmij statuę i użyj jej, aby otworzyć sobie dalszą drogę. Wróć do Jen. Przejdź nią w prawo, przejdź po półce i odnajdź przejście. Otwórz drzwi. W pomieszczeniu będziesz musiał podpalić kosz na ścianie po prawej stronie drzwi. Przejdź przez korytarz i otwórz kolejne wrota przy pomocy Scree (musisz się wdrapać na ściany po lewej i po prawej stronie drzwi). Po przejściu przez małe pomieszczenie znajdziesz się w...

Sanctuary

Aby przejść dalej będziesz musiał napełnić cztery „naczynia" oraz podpalić je. Oto mały FAQ, jak to zrobić.

Część pierwsza

Przejdź w prawo od wejścia, przejdź przez drzwi i podążaj wzdłuż korytarza. Zmień się na Scree i podbiegnij do ściany, na którą możesz się wdrapać. Na samej górze idź wzdłuż ścieżki i podpal blok. Płomień powinien dosięgnąć statuy. Teraz skieruj się do identycznego bloku po drugiej stronie i podpal go. Po chwili płomienie dosięgną statuy. Wróć do sanktuarium.

Część druga

Od wejścia skieruj się na południowy zachód, aby znaleźć schody. Znajdziesz się w dużym pomieszczeniu. Zmień na Scree i spuść linę. Jen zejdź niżej. Przejdź w prawo i zmień się na Ferai, aby doskoczyć wyżej. Znowu na prawo. Teraz przełącz się na Scree, wdrap się na ścianę po lewej i przejdź na ścieżkę po prawej tam, gdzie stoi Jen. Wdrap się jeszcze wyżej i spuść Jen linę. Jako Jen wdrap się wyżej. Teraz Jen i Scree będą musieli razem pociągnąć za dźwignię. Po tym znowu spuść linę dla Jen. Kiedy już będzie na dole sprowadź tam również Scree i podpal nim, co trzeba. Wróć teraz do sanktuarium tą samą drogą, którą tu przybyłeś.

Część trzecia

Od wejścia skieruj się na południowy wschód. Zobaczysz zamknięte drzwi. Niech Scree wdrapie się na ścianę po lewej. Złap ten charakterystyczny przedmiot i umieść go przy dźwigni, którą po chwili przesuniesz. Jako Jen zmień formę na Ferai i wskocz na ścianę po prawej. Przesuń dźwignię, a drzwi powinny się otworzyć. Teraz Scree podpal, co trzeba i...

Część czwarta

Jako Scree zgarnij przedmiot, który powinien leżeć tuż obok i wsadź go pod drzwi. Niech teraz Jen zejdzie z przycisku. Drzwi nie zamkną się, ponieważ są zablokowane. Przejdź przez nie. Wejdź w tunel po lewej. Niech Scree zrzuci Jen linę. Zejdź po niej. Idź wzdłuż ścieżki i wejdź na schody. Na ich końcu będą zamknięte drzwi. Przekręć koło po lewej. Wróć do Scree, a potem do Sanktuarium. Tu skieruj się na wschód. Znajdziesz drzwi – otwórz je znanym Ci sposobem. Przyj przed siebie, aż dotrzesz do pomnika, który przejmij i po chwili rozwal. Zapal, co trzeba, a otworzą się drzwi. Przejdź przez nie. Na rozdrożu skręć w lewo. Po scence znajdziesz się w...

Hall of Gods

OK, aby ruszyć pomnik trzeba będzie przeciąć cztery liny.
Zmień się na Scree i wejdź na platformę. Spuść Jen linę. Niech zejdzie na dół. Zmień na Scree i skieruj się do wejścia.

Pierwsza lina

Zejdź po ścianie po prawej. Idź ścieżką i wskocz na ścianę. Znowu przyj przed siebie, aż dotrzesz do kilku posągów. Podejdź do liny i podpal ją.

Druga lina

Zejdź na dół i wejdź na główną platformę. Jest tam duży blok. Obok powinna być druga lina.

Trzecia lina

Skieruj się na zachód i zejdź niżej po ścianie. Wejdź na platformę, a powinieneś ujrzeć trzecią linę, przetnij ją i zmień się na Jen.

Czwarta lina

Przejdź do skrzydła i skieruj się w lewo na drugą stronę. Zeskocz tam, gdzie była trzecia lina. Zmień się na Ferai i zeskocz niżej. Przejdź na główną platformę i zmień się na Scree. Przejdź nad główną platformę i spuść linę Jen. Wejdź wyżej i przejdź w prawo. Ciągle pozostając w Ferai przeskocz dwie dziury. Na górze ujrzysz ostatnią linę. Przywołaj Scree i przetnij ją.
Wróć do pomnika i jako Scree wejdź na niego. Spuść Jen linę, niech również tam wejdzie. Teraz przejmij pomnik i utwórz most.
Przejdź przez drzwi, a potem przez korytarz. Omiń drzwi i idź dalej. Zapal, co trzeba i przejdź przez drzwi, Zasejwuj.

Goliath

Nie możesz bezpośrednio atakować przeciwnika, musisz mu odciąć dostęp do światła. Jak to zrobić? Musisz zepchnąć do przepaści wszelkie źródła światła. Uważaj, kiedy strzela. Ten atak urywa dużo energii. Kiedy już pozbawisz oponenta źródła energii wyjdź przez drzwi...

Oblivion

Ostatni boss, z którym będziesz walczył w Nexusie. Walka składa się z pięciu części. Zaczynasz w Solum. Oponent będzie walczył jak Ferai. Jen również zaczyna w takie formie, ale będzie o wiele łatwiej, jeśli przełączysz się na formę Djinn. Ciągle blokuj, ponieważ przeciwnik dużo atakuje. Staraj się trzymać na dystans i używać długiego miecza. Kiedy urwiesz mu jedną czwartą energii przeniesiecie się do Aquis. Podpłyń do bossa i atakuj go od tyłu. Oponent może spowodować, że Jen przez chwilę nie będzie mogła się ruszać. Wtedy blokuj. Oponent może się również teleportować i zacząć strzelać w Jen. Nie blokuj tylko staraj się kryć, przy której ze ścian. Dopłyń do przeciwnika i znowu go atakuj. Po pewnym czasie przeniesiecie się do Aetha. Tu również zmień się w formę Djinn i używaj długiego miecza. Kiedy oponent będzie strafe'ował poczekaj, aż się zatrzyma i dopiero wtedy atakuj. Po pewnym czasie sceneria zmieni się i będziesz walczył jako Scree. Kontrolujesz go tak samo, jak Jen. Zgarnij tarczę. Staraj się jak najczęściej używać kombosów. Przeciwnik może wskoczyć na górę i zacząć strzelać kulami energii. Po prostu chodź na boki, aby ich uniknąć. Kiedy już wystarczająco go uszkodzisz wskoczy na górę do maszyny strzelające kulami ognia. Możesz je odbijać przy pomocy tarczy. Rób to tak, aby uderzyć maszynę oponenta. Aby tego dokonać musisz stanąć w którymś ze świetlistych okręgów. Pociski odbijasz wciskając R1. Po chwili przeciwnik powinien zeskoczyć na dół. Poobijaj go, a wskoczy z powrotem na górę. I tak w kółko dopóki go nie pokonasz. Po walce znajdziesz się w Volca. Pozostań w formie Djinn i używaj długiego miecza. Jeśli uda mu się dotrzeć w twoje pobliże wywali kombosa. Może się również teleportować i podpalić teren wokół siebie. Lepiej wtedy nie być blisko niego. Ale chwilę po tej akcji przeciwnik będzie otwarty na Twoje ataki. W końcu go pokonasz i to będzie koniec.
...Gratulacje...

Silent Hill 3 opis przejścia

Przed Wami kompletny opis przejścia Silent Hill 3 (Normal Mode). Mimo że nie zawiera żadnych spoilerów dotyczących fabuły, to radzę go używać tylko w sytuacji, gdy naprawdę utkniecie na dobre! [Qoora]

LAKESIDE AMUSEMENT PARK

Obejrzyj sobie posępną lokację, a następnie przez jedyne dostępne drzwi przejdź dalej. Tutaj możesz wejść do sklepu z pamiątkami, albo od razu biec do małych drzwi prowadzących do kolejnej planszy. Jeśli chcesz, możesz walczyć z przeciwnikami, ale prędzej czy później będziesz musiał ulec ich przewadze. Nawet, jeśli dotrzesz do torów kolejki, nie uda Ci się zajść zbyt daleko....

CENTRAL SQUARE

Z łazienki, do której trafiła Heather jest tylko jedno wyjście – przez okno. Kiedy znajdziesz się w wąskiej uliczce skorzystaj z drzwi prowadzących do środka centrum handlowego. W pokoju zobaczysz krótką scenkę i zgarniesz pierwszą konkretną broń, czyli pistolet. Pamiętaj, aby rozsądnie obchodzić się z amunicją, gdyż w SH3 naboje do broni palnej są ogromną rzadkością. Kiedy dostaniesz się na korytarz, zobaczysz, że jedyne drzwi, które można otworzyć prowadzą na drugie piętro. Na drugiej kondygnacji sprawdź wszystkie pokoje, a w tym z savepointem, znajdziesz klucz leżący pod skrzyniami. Niestety, na razie nie możesz go wyciągnąć, toteż białymi drzwiami z napisem NO SMOKING udaj się na okrągły taras, gdzie znajduje się kilka sklepów. Wejdź do 'Helen's Bakery' i pożycz sobie szczypce do pieczywa. Teraz wracaj do pokoju z savem i za pomocą zdobytych szczypiec wyciągnij klucz. Znowu wróć na okrągły taras i znalezionym kluczem otwórz drzwi księgarni 'My Best Sellers'. W tym pomieszczeniu znajdziesz porozrzucane tomy dzieł Szekspira, które musisz ułożyć na półce tak, by cyfry na grzbietach książek ułożyły się w kolejności 7981 - jest to szyfr do drzwi znajdujących się tuż za kontuarem. Za drzwiami czeka Cię krótkie spotkanie z Claudią i eksploracja pustych korytarzy. Wejdź do windy, a otrzymasz znak firmowy serii SH, czyli radio. Kiedy winda się zatrzyma, znajdziesz się w alternatywnym świecie, w którym nikt nie przywita Cię z otwartymi ramionami.

ALTERNATE CENTRAL SQUARE

W jednym z pokojów znajdujących się w korytarzu znajdziesz Health Drinki, a duże drzwi na samym końcu korytarza pozwolą Ci przedostać się do dalszej części Centrum. Naprzeciwko drzwi, którymi przyszedłeś znajduje się pokój, a w nim zawieszona nad stołem drabina. Na razie nic tu po Tobie, więc wracaj do holu i z pokoju przy toalecie zgarnij butelkę wybielacza (Bleach). Przez uchyloną żelazną roletę na końcu korytarza przejdziesz do następnej części budynku. Tutaj możesz wejść tylko do jednego pokoju, znajdziesz w nim kamizelkę kuloodporną i wieszak (Hanger). Wróć do pokoju z drabiną i wykorzystując wieszak ściągnij drabinę na dół. Teraz możesz udać się na wyższą kondygnację sklepu. Obejrzyj sobie telewizor stojący w korytarzu, a następnie wejdź do pokoju znajdującego się obok savepointu. Z poduszeczki leżącej w zniszczonej gablocie jubilerskiej zgarnij orzech włoski (Walnut). Wróć do miejsca gdzie znalazłeś szumiący telewizor i skorzystaj z ruchomych schodów prowadzących na górę. Wejdź do pokoju po prawej stronie, a znajdziesz niezwykle smakowicie zastawiony stół. Ze zwłok spalonego psa wyjmij Cooked Key, po czym obejrzyj drzwi ze znakiem księżyca, również znajdujące się na tym piętrze. Udaj się do pomieszczenia, gdzie znalazłeś orzech włoski i drugimi drzwiami znajdującymi się w tym pokoju przejdź do kolejnej części kompleksu. Tam za pomocą Cooked Key otworzysz drzwi prowadzące do kuchni. Zaopatrz się w nową broń (Steel Pipe), po czym drugimi drzwiami wyjdź na okrągły taras. Stąd, szerokimi, dużymi drzwiami wejdź do połączonych dwóch pokojów, w drugim znajdziesz Detergent. Udaj się dalej pobliskimi drzwiami i dostań się do ogromnego wiatraka znajdującego się na końcu korytarza. Wyłącz go, a następnie skorzystaj z zielonych drzwi. Przy pustym koszu na śmieci zmieszaj Detergent z wybielaczem i po krótkiej scence włącz z powrotem wiatrak. Teraz owady blokujące przejście są martwe, a wiatrak rozwiał trujące opary. Droga wolna! W korytarzu sprawdzaj wszystkie drzwi – w jednym z pokojów znajdziesz trzy pudełka naboi do pistoletu. Drugimi drzwiami, z których możesz skorzystać w tym korytarzu dostaniesz się do pokoju, który z kolei otworzy Ci drogę do następnego holu. Tutaj skorzystaj z dużych zardzewiałych drzwi prowadzących do mrocznego pokoju. Na szpitalnym łożu leży imadło, do którego wsadź orzech. Ze skorupy wypadnie Moonstone. Z nową zdobyczą udaj się do zamkniętych drzwi ozdobionych symbolem księżyca na trzecim piętrze. Umieść Moonstone w drzwiach, a znajdziesz się w holu z gigantyczną dziurą pośrodku. Długim pomostem podejdź do drabiny i skorzystaj z niej. Na dole czeka na Ciebie niemiła niespodzianka, czyli pierwszy boss.

WORM

Robal wyskakuje z ogromnych szybów. Wszystko, co musisz zrobić to przewidzieć, z którego otworu potwór wystawi swój łeb. Kiedy otworzy paszczę, ustaw się w bezpiecznej odległości i pokaż mu, do czego służy pistolet. Ta walka nie jest zbyt wymagająca – kilkanaście celnych strzałów powinno rozwiązać problem.
Po pojedynku znowu pojawisz się w Centrum Handlowym, ale tym razem bez piekielnego wystroju wnętrz. Skorzystaj z dużych drzwi i korytarzem wyjdź w pobliże schodów prowadzących do metra. Po krótkiej scence z Douglasem znajdziesz się w podziemiach metra.

SUBWAY

Długim korytarzem dostaniesz się do drzwi, za którymi znajduje się hol metra. Przejdź przez metalowe bramki i zgarnij wiszącą na ścianie mapę. Udaj się na peron drugi, a na jednej z bram znajdziesz zaśrubowany łańcuch. Pobiegnij na peron pierwszy, a stamtąd schodami na niższy poziom metra, gdzie znajdziesz specjalny klucz nasadowy (Nutcracker). Wróć do bramy z łańcuchem i zlikwiduj przeszkodę. Schodami udaj się na peron, na który przyjeżdża pociąg do 'Powell Garden' i wejdź do wagonów metra. Na jednym z siedzeń znajdziesz shotguna, a parę metrów dalej dwa pudełka amunicji. Z tego samego peronu zejdź schodami w dół, a znajdziesz się na peronie z szyldem 'Bergen Street'. Przy torach zobaczysz czerwone drzwi. Kiedy zejdziesz na tory i spróbujesz otworzyć drzwi, zaatakuje Cię sfora psów, a w oddali da się słyszeć nadjeżdżający pociąg metra. Wskocz czym prędzej na peron, po czym przespaceruj się wzdłuż wagonów. W ostatnim z nich znajdziesz otwarte drzwi.
Kiedy wejdziesz do wagonu pociąg ruszy. Zwiedź wszystkie przedziały, a gdy dotrzesz do końca składu, pociąg zatrzyma się na nieznanej stacji.

Bonusy po zakończeniu gry bywają dziwne. Co powiecie na Czarodziejkę Heather!

UNDERPASS

Skorzystaj z wyjścia, a następnie schodami i długim korytarzem udaj się do kolejnych drzwi. Znajdziesz się w swoistym labiryncie korytarzy, w którym trudno jednak, wbrew pozorom, zabłądzić. Skorzystaj z niebieskich drzwi po prawej stronie, a długimi korytarzami dojdziesz do pomieszczenia, w którym znajdziesz kolejny oręż – Maul. Wyjdź drugimi drzwiami z pomieszczenia, po czym idź korytarzem przed siebie. Na końcu korytarza, w małym zaułku, znajdziesz butelkę wina. Teraz zawróć i skręć w prawą odnogę podziemi. Tutaj przejdź przez duże, białe drzwi, aby dostać się do dalszej części labiryntu. Jeszcze jedne drzwi, tym razem niebieskie i następnym korytarzem dotrzesz do bliźniaczych niebieskich drzwi. Ruszaj w prawo, a pokonując kolejne drzwi i dziesiątki metrów korytarzy znajdziesz się w pobliżu dwóch pomieszczeń, do których prowadzą wąskie przejścia. Najpierw wejdź do drugiego i napełnij butelkę po winie olejem napędowym. Teraz przejdź do maszynowni tuż obok, wlej olej do baku maszyny i włącz przycisk. Urządzenie usunęło wodę z przejścia znajdującego się obok. Teraz swobodnie możesz skorzystać z drabinki i zejść na dół. Później schodami skieruj się ku górze. Znowu parę schodków, kilkadziesiąt metrów korytarza i dotrzesz do pokoju, w którym znajdziesz suszarkę do włosów (niebieskie drzwi). Tak uzbrojony wejdź przez szerokie, białe drzwi znajdujące się naprzeciwko tych, z których właśnie wyszedłeś i dostań się do pokoju z savepointem. Przejdź do zbryzganego krwią kanału i użyj suszarki przy gniazdku elektrycznym. Bestia zamieszkująca kanały już nikogo nie zabije, a Ty możesz ruszać dalej. Dwa zakręty kanałami i niebieskie drzwi zaprowadzą Cię do długich schodów. Teraz dotrzesz do drabinki, którą wydostaniesz się ze ścieków. Podwórzem dojdź do dużych drzwi i wejdź do budynku. Schodami wejdź na samą górę, a następnie udaj się do pomieszczenia z dużym materacem rozłożonym na samym środku. Zrzuć materac przez sufit i zeskocz na dół. Przez dziurę w ścianie dostaniesz się na rusztowania otaczające budynek, a po nich dotrzesz do okna prowadzącego do małego biura.

HILLTOP CENTER

Po wyjściu z biura ruszaj korytarzem i skorzystaj z dużych drzwi. Kolejne drzwi w korytarzu zaprowadzą Cię do wąskiego przejścia z kilkoma parami drzwi. W jednym z pokojów znajdziesz mapę, savepoint i zablokowaną szufladę. Teraz biegnij do wind. Drzwi jednej z nich są lekko rozchylone, ale Heather nie może ich szerzej otworzyć. W pobliżu znajdziesz wyjście na klatkę schodową. Biegnij na piąte piętro i przejdź do tej części budynku, w której znajduje się 'Gallery of Fine Arts'. Tutaj, na końcu korytarza, znajdziesz śrubokręt (Screwdriver), a jedno z pomieszczeń skrywa przed Tobą wyśmienity oręż, jakim bez wątpienia jest Katana. Teraz czas na zwiedzenie 'KMN Auto Parts'. W pokoju z kilkoma biurkami przeszukaj metalowe półki, a zdobędziesz lewarek (Jack). Ruszaj z powrotem do pokoju, gdzie znajduje się zablokowana szuflada. Użyj śrubokrętu, a z czeluści biurka wydobędziesz linę (Rope). Teraz lewarkiem otwórz uchylone drzwi windy na tym samym piętrze, a następnie przy pomocy liny spuść się w dół szybu. Jesteś na drugim piętrze budynku.
Sprawdź część budynku opatrzoną nazwą 'Green Ridge Mental Health Clinic'. Przechodząc przez dostępne pokoje dotrzesz do kranu. Obejrzyj go, a po krótkiej scence znajdziesz się w alternatywnym świecie.

ALTERNATE HILLTOP CENTER

Po wyjściu z pomieszczenia skieruj się w prawo, do sal kliniki. W jednym z pokojów spotkasz Vincenta. Po dialogu zgarnij z szafki Oxydol, po czym windą zjedź na pierwsze piętro. Po wyjściu z windy, po prawej stronie, zaraz przy 'Emergency Staircase' spotkasz ogromnego potwora blokującego przejście, a obok niego kartki z historyjką mówiącą o tym, jak usunąć tę niezbyt sympatyczną przeszkodę. W pokoju znajdującym się w części budynku 'Last Drop Cafe' znajdziesz wątróbkę (Pork Liver) leżącą w lodówce. Teraz skorzystaj z windy i jedź na piąte piętro. W jedynym dostępnym pokoju w Twoje ręce wpadnie pudełko zapałek leżące na stole. Dużymi drzwiami dostań się do 'Gallery of Fine Arts'. W tej części budynku zobaczysz duży obraz, przy którym połącz wątróbkę, zapałki i Oxydol. Odsłoniętym przejściem dostaniesz się na schody, a stamtąd na czwarte piętro. Ruszaj do 'Onestop Import', gdzie z pokoju na końcu korytarza zabierz srebrną monetę. Wrzuć ją do automatu stojącego obok, a otrzymasz klucz (Life Insurance Key). Wracaj windą na pierwsze piętro i przejdź do skrzydła budynku o nazwie 'Elberton Insurance Company'. Tutaj, w zabryzganym krwią

pokoju, przeczytasz historyjkę zawierającą hasło, dzięki któremu pozbędziesz się potwora tarasującego przejście. Po zapoznaniu się z treścią historyjki ruszaj do wyjścia, gdzie jakiś czas temu drogę blokowała dziwna bestia. Jedyna dostępna droga na zewnątrz zaprowadzi Cię do budynku, w którym musisz znaleźć swoje mieszkanie. Wejdź do pokoju wykorzystując noszony przez Heather od początku gry klucz i podziwiaj kolejną animację.

MISSIONARY

Nieco trudniejszy boss niż Robal, ale również nie powinien przysporzyć Ci zbyt wielu kłopotów. Jeśli zauważysz, iż monstrum blokuje Twoje strzały ostrzami, postaraj się zabiegać go od tyłu i szlachtować Kataną. Po sześciu czy siedmiu takich podejściach monstrum powinno gryźć piasek. Po walce przeszukaj mieszkanie Heather, a w jednym z pokojów znajdziesz nową zabawkę do uśmiercania potworów – Stun Guna. Później wyjdź przed dom, gdzie ponownie spotkasz Douglasa.

SILENT HILL

To było do przewidzenia. Wracamy do SH! Korzystając z mapy otrzymanej od Douglasa skieruj swe kroki do szpitala 'Brookhaven Hospital'. Wejdź do pokoju naprzeciwko drzwi wejściowych i zgarnij mapę. W pokoju C4 znajdziesz klucz przyklejony do ściany, ale nie na razie nie możesz go sobie przywłaszczyć – klej trzyma zbyt mocno. Wjedź windą na drugie piętro zabierz z 'Women's Locker Room' rozpuszczalnik lakieru do paznokci (Nail Polish Remover), a także buteleczkę perfum (Perfume). Następnie skieruj swe kroki do drzwi przy 'Examining Room3'. Tuż obok, na ścianie, jest wskazówka dotycząca szyfru do drzwi. Wklep 8634 i już jesteś w długim szpitalnym korytarzu. Udaj się do izolatki M3, podejdź do budzika i nie wyłączając go zobacz, którą wskazuje godzinę. Godzina na zegarku to szyfr do leżącej na łóżku walizki. Ustaw zamek walizki na 0327 i zabierz aparat fotograficzny (Instant Camera). Jeśli wcześniej wyłączyłeś budzik, zegar będzie wskazywał inną godzinę, ale wpisując ją, również otworzysz zamek.
Wracaj windą na pierwsze piętro i w sali C4 użyj rozpuszczalnika lakieru do paznokci, aby zdobyć klucz przyklejony do ściany (Stairwell Key). Za pomocą odzyskanego klucza otwórz drzwi prowadzące do klatki schodowej (obok 'Examining Room2') i biegnij do piwnicy. Przy windzie natkniesz się na kolejna spluwę – Submachine Gun. Amunicja do niej to prawdziwa rzadkość, więc oszczędzaj ją tylko na większe wyzwania. W 'Store Room' użyj aparatu fotograficznego przy zakrwawionej ścianie, a zdobędziesz szyfr do następnych drzwi – 3765. Teraz po schodach na trzecie piętro! Najpierw obejrzyj sobie izolatki w 'Special Treatment Room', po czym sprawdź drzwi przy 'Examining Room4'. Tutaj przyda się szyfr zdobyty w piwnicy – 3765. W sali S12 podejdź do telefonu i odbierz go, gdy zacznie dzwonić. Dobra, teraz czeka Cię wyprawa na koniec korytarza, przy pokoju M6 na drugim piętrze. Drzwi, które tam znajdziesz zaprowadzą Cię w głąb mrocznego korytarza. Kilka par drzwi, obejrzenie symbolu na ścianie, drabinka i jesteś w piekielnym szpitalu na trzecim piętrze.

ALTERNATE BROOKHAVEN HOSPITAL

W 'Examining Room4' natkniesz się na niezbyt ciekawy widok. Z wiadrem pełnym krwi na razie nic nie zrobisz, toteż sprawdź 'Day Room'. Tędy wyjdź na korytarz, a stamtąd udaj się do 'Store Room'. Poczekaj chwilę przed lustrem i podziwiaj jedną z najpiękniejszych scen w grze. Tylko nie zabaw tam zbyt długo – Heather traci w tym pokoju energię! Windą jedź na drugie piętro i w 'Men's Locker Room' odbierz telefon znajdujący się w szafce. Z kolei z 'Women's Locker Room' zgarnij torebkę (Plastic Bag) leżącą w koszu na śmieci. Wróć na trzecie piętro i napełnij torebkę krwią z wiadra stojącego w 'Examining Room4'. Następnie windą udaj się do piwnicy i podejdź do obrazka na ścianie. Obok jest kłódka, do której szyfrem jest 5472. Zza obrazka wyciągnij klucz (Cremated Key), którego użyj do otwarcia 'Day Room' na pierwszym piętrze. W sali C4 wylej krew z torebki na ołtarz, po czy skorzystaj z drabinki, która właśnie się pojawiła. Przywitaj Leonarda, który jest następnym bossem do likwidacji.

LEONARD

Biegaj po pomieszczeniu, a gdy Leo wstanie nafaszeruj go ołowiem. Po chwili stwór znowu wynurzy się z wody, tylko po to, aby dostać kolejną porcje ołowiu. Uważaj, aby przeciwnik nie wstawał zbyt blisko Ciebie, gdyż jego ramiona mają bardzo duży zasięg.
Po walce znajdziesz się na pierwszym piętrze i otrzymasz znajomo wyglądający talizman. Teraz biegnij do motelu, na spotkanie z Vincentem. Po krótkiej animacji ruszaj do...

LAKESIDE AMUSEMENT PARK

Tym razem musisz polegać tylko na sobie (i na mnie, hehehe), gdyż w tej lokacji będziesz się poruszać bez mapy. Kiedy dotrzesz do parku rozrywki, skorzystaj z jedynych dostępnych drzwi. Dalej znowu sklep z pamiątkami, ale tym razem po paru chwilach na podłogę spadnie pudełko z półki. Wyjmij z niego klucz do kabiny kolejki górskiej (Roller Coaster Key) i ruszaj dalej. Przejdź przez kilka lokacji, aż schodami dostaniesz się do kontrolki kolejki górskiej. Użyj zdobytego klucza i wyłącz w środku zasilanie. Możesz teraz skorzystać z furtki tuż obok i wejść na tory. Idź wzdłuż torów, aż grę przerwie animacja. Po filmiku wejdź do 'Borley Haunted Mansion' – to jedyne dostępne tu drzwi. Życzę miłego zwiedzania. Kiedy opuścisz pokój ze spadającym sufitem biegnij przed siebie nie zatrzymując się ani na chwilę, ponieważ korytarz będzie stopniowo trawił ogień. W końcu, gdy wybiegniesz na zewnątrz, skieruj się do wąskiej ogrodzonej alejki prowadzącej do następnej lokacji. Dojdziesz do karuzeli, ale zamiast ją oglądać skorzystaj z zardzewiałej furtki (tutaj są dwie furtki, ale na razie otwiera się tylko jedna) i z ławek w nowej lokacji zabierz łańcuch (Chain). Wejdź na scenę i pożycz sobie zostawiony na samym środku czerwony pantofelek (Red Shoe). Teraz możesz wrócić do karuzeli. Jeden z końców łańcucha przymocuj do kolumny znajdującej się pośrodku karuzeli, a drugi do zamkniętej furtki. Wejdź do kabiny kontrolnej i włącz zasilanie. Furtka stoi przed Tobą otworem! Skorzystaj z drzwi prowadzących do domu Fortuneteller, a stamtąd zabierz maskę (Doll Head). Teraz udaj się do budynku tuż obok. Przy figurce Kopciuszka użyj czerwonego pantofelka, a Królewnie Śnieżce daj do ręki maskę. Idź dalej w głąb budynku i korzystając z następnych drzwi wydostań się na zewnątrz. Na placu przejdź przez furtkę i w następnej lokacji skieruj się w stronę karuzeli. Wejdź na karuzelę i przeczytaj notatkę przybitą do jednego z koni. Teraz musisz zabić wszystkie konie wiszące na ogromnych hakach. Kiedy będzie po wszystkim pojawi się krótka scenka i... Kolejny boss.

REMEMBRANCE OF ALESSA

Atakuj przeciwniczkę największym kalibrem, jaki posiadasz, a po paru strzałach upadnie na ziemię w oparach dymu. Po chwili jednak pojawi się znowu, dzierżąc w dłoni nowy oręż. Wystarczy, abyś odpowiednio blokował jej ciosy jednocześnie skutecznie atakując, a po trzech lub czterech upadkach wroga walka dobiegnie końca.
Teraz zejdź z karuzeli i długimi korytarzami biegnij do kościoła.

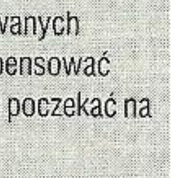
CHAPEL

Po animacji zabierz z ołtarza kartę Tarota – Eye of Night, po czym skorzystaj z bocznych drzwi i zabierz ze ściany mapę. Wejdź do konfesjonału, wciśnij przy okienku „iks" i wysłuchaj spowiedzi. Po podjęciu decyzji dotyczącej rozgrzeszenia biegnij do drzwi w małym zaułku (w korytarzu są też drugie drzwi, ale zamknięte na klucz – tutaj wrócisz później, po znalezieniu Brass Key). Przez pomieszczenie, do którego prowadzą wyjdziesz na znajomo wyglądający korytarz. Z pokoju przy wózku inwalidzkim i dwóch „grubasach" pożycz sobie taśmę magnetofonową. Na końcu korytarza przejdź przez drzwi i przesuń leżący przed Tobą obraz. Skorzystaj z odsłoniętych drzwi, a znajdziesz się na szerokim gzymsie. Biegnij do ostatnich drzwi na gzymsie i zabierz z pokoju kartę Moon. Po filmiku wsiądź do windy, którą minąłeś i zjedź na dół. Za drzwiami przy windzie przebiegnij przez korytarz i z pokoju wypełnionego trupami zabierz kartę Hanged Man. Teraz wróć na gzyms i skorzystaj z przedostatnich drzwi. W korytarzu skręć w lewo, przejdź przez pokój, a w następnym korytarzu podejdź do miejsca na ścianie, do którego prowadzą krwawe ślady stóp. Wejdź przez ukryte drzwi do pokoju i z książki wyjmij kartę Fool. Następnie wróć do drzwi, które zostawiłeś w korytarzu, za przedostatnimi drzwiami na gzymsie. Jeden z tych pokoi, to pokój Cheryl/Alessy, który Harry odwiedził w SH1. Ze ściany zdejmij klucz (Brass Key) i wracaj do zamkniętego pokoju, do którego nie mogłeś wejść zaraz po opuszczeniu kaplicy. Za drzwiami, w ciemnym korytarzu, pozwiedzaj wszystkie pokoje, a w jednym z nich odsłuchaj taśmy magnetofonowej. Z innego zabierz ostatnią już, piątą kartę Tarota – High Priestess. Teraz pozostało Ci już tylko powrócić do pokoju Alessy, gdzie znalazłeś Brass Key i umieścić wszystkie karty na drzwiach. Kartę Hanged Man umieść na samym dole środkowego rzędu, kartę Eye of Night w lewym górnym rogu, a tuż pod nią High Priestess. Karta Moon powędruje w prawy górny róg, a tuż pod nią umieść kartę Fool. Zbliża się koniec, albo raczej początek, jak to powiedziała Claudia. Skorzystaj z otwartych teraz drzwi, a po scence natychmiast użyj wisiorka – Pendant. Po następnej animacji podejdź do szerokiej szpary przed ołtarzem i... Przygotuj się na spotkanie z ostatnim bossem!

GOD

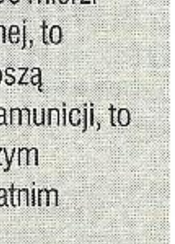
Ostatni przeciwnik atakuje płomieniami raz z prawej, a raz z lewej strony. Odczekaj chwilę, aby zobaczyć, z której strony zaczynają się pojawiać języki ognia, a następnie biegnij do przeciwległej ściany. Po dwóch, lub trzech takich atakach God opuści głowę, a wówczas nie żałuj mu/jej ołowiu! Walka będzie długa, ale dość schematyczna, toteż nie powinieneś mieć tutaj większych problemów. Gratuluję! Właśnie ukończyłeś jedną z najwspanialszych gier na konsole!
Ale czy wszystko zrozumiałeś?

BROŃ



KNIFE – Zwyczajny nóż, którego w trakcie gry nie będziesz miał okazji zbyt często używać. Zapomnij o nim, gdyż Heather ma inne, o wiele ciekawsze zabawki do swojej dyspozycji.

STEEL PIPE – Dobra gazrurka nigdy nie jest zła. Szczególnie w początkowej fazie gry, gdy tego rodzaju szybka i niezbyt ciężka bron pozwala naszej bohaterce skutecznie uśmiercać bestie już po trzech lub czterech uderzeniach.



MAUL – Potężny morgensztern to najcięższy oręż, jaki może ze sobą dźwigać Heather. Znaleźć go powinieneś w kanałach, ale ze względu na dużą wagę, nie należy do najporęczniejszych narzędzi służących do walki. Nawet ogromna siła zadawanych ciosów nie jest w stanie zrekompensować wspomnianej wyżej wady. Lepiej poczekać na Katanę.

KATANA – Najlepsza, podstawowa broń biała w grze - szybka, poręczna i śmiertelnie skuteczna. Co więcej, Heather jest w stanie wykonać Kataną krótkie trzyciosowe combo zawierające także uderzenia poziome, dzięki czemu można razić dwóch, a nawet trzech wrogów na raz! Jeśli chcecie oszczędzać amunicję albo mierzi Was walka przy użyciu broni palnej, to japoński miecz wydaje się najlepszą alternatywą. Jeżeli nie masz już amunicji, to Katana jest także najrozsądniejszym wyborem podczas potyczki z ostatnim bossem.

HANDGUN – Był w poprzednich grach z serii, jest w SH3 i prawdopodobnie nie zabraknie go również w SH4 (jeśli takowa gra zostanie wydana). Dobry na mniejszych wrogów i skuteczny podczas walki z pierwszym bossem. Względnie duża ilość amunicji czyni go niezastąpioną bronią nawet w końcowej fazie gry!

SHOTGUN – Niestety, naboi do tej wyśmienitej strzelby nie uświadczysz zbyt często. A szkoda, ponieważ Shotgun ma konkretny rozrzut, pozwalający eliminować wrogów atakujących w grupach. Polecam zachować go właśnie na takie krytyczne sytuacje, gdy mamy do czynienia z więcej niż jednym przeciwnikiem. Szkoda natomiast marnować naboje na bossów, gdyż w pojedynczego przeciwnika trafi zaledwie kilka odłamków ołowiu, a reszta zmarnuje się lądując na ścianie.

STUN GUN – Paralizator to całkiem ciekawa odmiana od broni białej i standardowej broni palnej. Niestety, jego skuteczność jest dosyć dyskusyjna, a poza tym można się nim posługiwać jedynie w starciach bezpośrednich. Używaj tylko w walce z jednym wrogiem, jeśli naprawdę zależy Ci na oszczędzaniu amunicji do pozostałych giwer.

SUBMACHINE GUN – Tutaj sytuacja z amunicją wygląda jeszcze gorzej niż w przypadku Shotguna. I bardzo dobrze. Dzięki temu pistolet maszynowy stanowi swego rodzaju broń strategiczną, a nie źródło masowej zagłady potworów zamieszkujących świat SH3. Jako że jest to najpotężniejsza z broni podstawowych, polecam zachować naboje na czarną godzinę. SH to nie Resident Evil!

POCKET WARRIOR

Wydarzenia i nowości ze świata przenośnych konsolek

Witajcie! GBA SP był wszędzie na E3, dosłownie wszędzie! A mimo usilnych prób nie udało mi się kupić sztuki w Los Angeles. Towar kompletnie wyprzedany, następna dostawa w czerwcu. Bo naprawdę jest świetny. [Gulash]

Twin Snakes połączone!

▶ Jak powszechnie wiadomo, na dużych konsolach pojawi się trzecia część Metal Gear Solid: The Twin Snakes. Tym razem nie ominie ona GameCube'a, a przy okazji wyszło na jaw, że Konami planuje umożliwić połączenie nowego Metala z Advancem. Nic więcej nie wiadomo, ale wychodzi na to, że tym razem to posiadacze kostki będą w uprzywilejowanej sytuacji.

Tanie ściganie

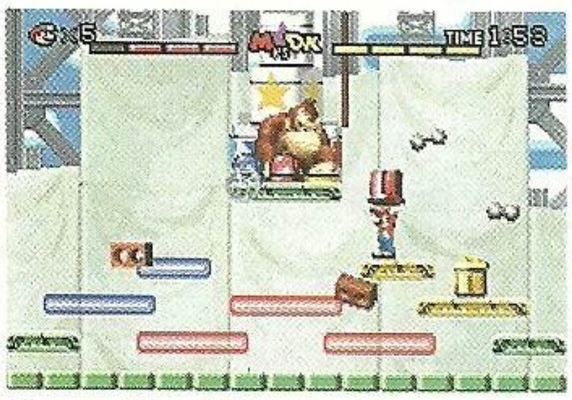
▶ Na GBA pojawi się kolejny racer, tym razem od Majesco i w przystępnmej cenie (w Stanach za niecałe 20 dolców). Quad Desert Fury ukaże się w wakacje, a developer, Skyworks Technolgies zapowiedział użycie technologii voxel dla efektowniejszego przedstawienia terenu, po którym będziemy się ścigać. Wygląda to nieźle, ale gorzej jest z samymi quadami i ich kierowcami - wyglądają raczej biednie. Zobaczymy co z tego wyniknie.

Jeszcze raz Soniku!

▶ Niebieski, ponaddźwiękowy jeż uderza! Na GBA ukaże się Sonic Battle, multiplayerowa nawalanka z postaciami ze słynnej serii Segi. Zabawa jest prosta - na arenę zostaje wrzuconych kilka postaci i zaczyna się młócka. Typowe party-game się szykuje. W grze znajdą się oczywiście postacie z gier o przygodach Sonica - Knuckles, Tails, Shadow. Na obrazkach wygląda nieźle, ale do ukończenia produkcji jest jeszcze mnóstwo pracy - gra ma ukazać się dopiero w pierwszym kwartale przyszłego roku.

Hydraulik i małpa razem!

▶ Mario i Donkey Kong znowu razem? Niewiele wiadomo, ale zanosi się na to, że tak. Nintendo zapowiedziało Mario & Donkey Kong na GBA. Gra ma być rozwinięciem Donkey Kong+, czyli remaku klasycznego Donkeya. Ciekawe tylko czy skakanie po platformach, nad beczkami i wspinanie się po drabinach przyjmie się w obecnych czasach?



■ Nie liczcie na rozbudowaną przygodę - szykuje się raczej remake Donkey Konga.

GameBoy Player potrzebny?

▶ Pod koniec czerwca w sprzedaży (USA) pojawi się specjalny zestaw GameCube plus Game Boy Player w cenie 150 dolarów. O ile GC nie wymaga wyjaśnienia, to kilka słów warto napisać o GameBoy Playerze. GBP to urządzenie, które pozwala grać we wszystkie gry, które ukazały się na GameBoya, GameBoya Color i GameBoya Advance na ekranie telewizora. Urządzonko wygląda jak podstawka, na której należy ustawić GC. Teraz wystarczy wsadzić kartridż z grą i voila, można grać w stare i nowe hity na ekranie TV. Grać można za pomocą zwykłego pada do GC, a także przy pomocy GBA, tyle, że kieszonsolkę trzeba podłączyć za pomocą kabla link. Czy to dobra oferta? No jasne, granie w długaśne GameBoyowe erpegi czy Final Fantasy Tactics na ekranie TV to jest coś.

Trzeci DragonBall Z!

▶ Będzie nowa gra z serii Dragon Ball Z. Atari (dawniej Infogrames) zapowiedziało na listopad wydanie bijatyki Dragon Ball Z: Taiketsu. Developerem jest firma Webfoot Technologies, która stworzyła dwa poprzednie erpegi z serii Smoczego Jaja. Niestety jak na razie brak jakichkolwiek innych informacji.

The Sims na GBA?!

▶ Zazdrościliście innym graczom Simsów? Już nie musicie, Nintendo zapowiedziało, że na GBA pojawi się gra z tej serii. Na razie nie wiadomo kiedy, ale prawdopodobnym jest, że gdzieś w okolicach pierwszego kwartału przyszłego roku. Właśnie na ten termin zapowiedziana została gra The Sims: Bustin' Out, na GC, którą będzie można połączyć z GBA. Poczekacie jeszcze trochę?

Samus Aran „na malucha"

▶ Nintendo pokazało na E3 zapowiedź kolejnego Metroida. Metroid: Zero Mission wygląda jak mocno poprawiona konwersja NES'owego Metroida i z pewnością przyciągnie do GBA fanów Samus. Data wydania pozostaje jednak tajemnicą.

■ Big fakin monster nie spodziewał się tu dzielnej Samus! Ha!

Wampiry Hideo Kojimy

▶ Pojawiły się kolejne wieści na temat światłolubnej gry tworzonej przez Hideo Kojimę na GBA. Boktai: The Sun is in Your Hands, bo taki właśnie jest tytuł, będzie miało w kartridżu zamontowany czujnik wykrywający natężenie światła. A że gra traktować będzie o przygodach młodego pogromcy wampirów o imieniu Django, to nie trzeba długo główkować, żeby wpaść na oczywistą rzecz... Wampiry są słabsze za dnia, a w nocy bardzo potężne. Na tym pomyśle zasadza się cała zabawa - trzeba grać w dobrze oświetlonym miejscu, żeby mieć szansę na pokonanie przeciwników. Widzimy też w tym drugie dno - gra została wymyślona w czasach, gdy GameBoy Advance był powszechnie krytykowany za kiepski ekranik, który wymagał silnego oświetlenia... Albo jeszcze jedno - Kojima zdenerwował się na kuzyna, który nocami grał pod kołdrą na GBA, a potem zawalił ważny egzamin, albo... Hideo planuje wypuścić wszystkich posiadaczy GameBoya na ulice, by w pełnym słońcu przejąć nad nimi kontrolę i ruszyć na podbój świata... Buahahabuahaha!

Young dragon shall return!

▶ Spyro po raz kolejny spróbuje swych sił na GBA. Vivendi Universal zaprezentowało kilka screenów z Spyro the Dragon: Attack of the Rhynocs. Gra będzie zasuwać na lekko ulepszonym silniku Spyro the Dragon: Season of Ice, ale tym razem podobno większy nacisk położony zostanie na eksplorację terenu, a mniej będzie elementów czysto platformowych. Przewidywany termin wydania to listopad.

Zelda! Nowa Zelda!

▶ Na E3 Ninny zapowiedziało kolejną Zeldę! Na GCN oczywiście - prawdopodobnie gra będzie nosić tytuł The Legend of Zelda: Tetra's Trackers. Niewiele wiadomo, ale jak dla nas będzie to coś w rodzaju party-game, w której GCN pełni rolę serwera (a TV wyświetlacza mapy), natomiast gracze podłączają się do kostki swoimi GameBoyami. Data premiery oczywiście nieznana, ale spójrzcie na pierwsze shoty!

Square Advanced

▶ Squre - Enix wyda, ponoć jeszcze w tym roku, Sword of Mana na GBA. Będzie to ponownie opowiedziana historia znana być może niektórym graczom z Final Fantasy Adventures ze stareńkiego GameBoya. A że to Square to możemy być pewni jednego - będzie to erpeg i to duży. Gra prezentuje się naprawdę ładnie, a wygląda bardzo podobnie do innego hitu Square - Legend of Mana z PSX'a. Czekajcie - Sword of Mana ukaże się jeszcze w tym roku.

■ Mana na GBA wygląda lepiej niż ostatnia odsłona tej gry na PlayStation 2. Słowo honoru.

Cowabunga!

▶ Grę o Wojowniczych Żółwiach Ninja przygotowuje Konami. Teenage Mutant Ninja Turtles jak na razie prezentuje się słabiutko - bardzo proste chodzone mordobicie, w którym nasz opancerzony wojowniczy żółw potyka się z kolejnymi dziesiątkami przeciwników. Na szczęście developerzy mają jeszcze trochę czasu zanim gra trafi na półki sklepowe i do jesieni mogą coś jeszcze zmienić. Ale pierwsze wrażenie jest nienajlepsze.

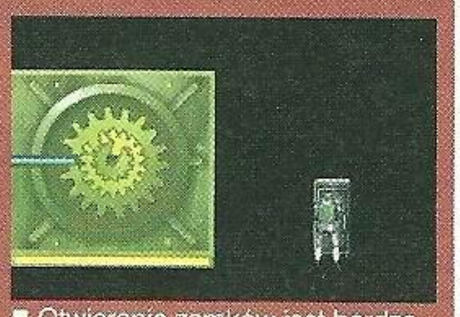
Super Mario Advance 4!

▶ Będzie nowy Mario na GBA - Nintendo potwierdziło, że produkcja Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3 idzie pełną parą. SMA4 to (jak wskazuje podtytuł) podrasowana konwersja NES'owego mega hitu Super Mario Bros. 3. Nie jest to może najlepsza wiadomość dla starych graczy, ale młode pokolenie, które nigdy nie miało okazji zobaczyć tego klasyka w akcji z pewnością się ucieszy. Ciekawym patentem jest dodanie obsługi kart do e-Readera - gracz po zakupieniu takiej karty będzie mógł doładować sobie nowe poziomy czy inne ciekawostki. Na rynku amerykańskim Mario pojawi się pod koniec sierpnia.

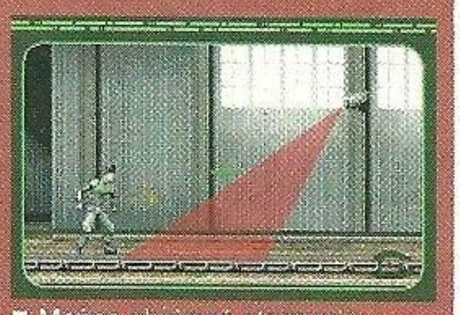
Tom Clancy's Splinter Cell

Upragniona „konwersja" wreszcie trafia na mały ekranik

▷ Zastanawiam się, czy warto porównywać pozycje o tych samych tytułach, ale wydane na różne platformy sprzętowe. Oczywiście chodzi mi o grę na duże konsole, a następnie pozycję wydaną na GBA pod tym samym tytułem. Co tak naprawdę łączy je oprócz wspomnianej nazwy oraz faktu, że oparte są o ten sam pomysł? Pod względem technicznym nie ma raczej sensu ich porównywać; a rodzynki pokroju Super Monkey Ball trafiają się niezwykle rzadko.
Gdyby traktować Splinter Cell na GBA jako konwersję, można powiedzieć, że straciła praktycznie wszystkie cechy czyniące pierwowzór doskonałym produktem. Trzeci wymiar, którego gra na GameBoya nawet nie stara się imitować. Ciekawe poziomy, bo te na ręcznej konsoli są standardowe i przewidywalne. Inteligentnych przeciwników, bo strażnicy nie widzą Fishera z kilku metrów, a kamera nie reaguje na znajdujące się w polu jej widzenia nieruchome ciało strażnika. Dynamikę, ponieważ nasz komandos nie potrafi jednocześnie biegać i strzelać. Inteligentne i ciekawe puzzle, ponieważ otwieranie sejfów i zamków jest zrobione w taki sposób, że pięciolatek da sobie z tym radę za pierwszym razem. Wreszcie na końcu poziom trudności – przez pierwsze trzy misje przebrnąłem w pół godziny ani razu nie ginąc.
Sami widzicie, że niektórych gier nie da się traktować w kategoriach konwersji. Lepiej przyjąć, że Splinter na GBA to po prostu platformówka ze sporym naciskiem na elementy skradankowe. Zaskoczenie przeciwnika od tyłu liczy się bardziej, niż wyrzucenie w jego stronę pokaźnej wiązanki granatów. Fisher może się podkradać, kryć w cieniu (w specjalnie zaznaczonych miejscach), wisieć na rękach, skakać, strzelać i



■ Otwieranie zamków jest bardzo proste. Udaje się zawsze za pierwszym razem.



■ Można obejrzeć otoczenie, przewijając je w dowolną stronę. Widać także zasięg kamer.

rzucać granatami, wreszcie używać noktowizora i termooptycznych gogli. Dziesięć poziomów różni się od siebie budową, ale zadania zawsze są te same: dostać się do komputera. Rozgrywka jest spokojna i pozbawiona adrenalinowego boostu u gracza.
Splinter Cell ma ładną, ale potwornie statyczną grafikę – jedynie ruchome obiekty to Fisher, strażnicy i majestatycznie przesuwające się wizjery kamer. Mimo to gra wygląda schludnie i elegancko. Posiadacze GCN i SC mogą zlinkować konsole, by odblokować dodatkowe gadżety i misyjki.
Nie powiem, przy Splinter Cell przyjemnie zleciała mi podróż do Los Angeles na E3. Sympatyczna zabawka na dwa, trzy wieczory – ale nie spodziewajcie się nawet śladów głębi, która cechowała pierwowzór. Myślcie o niej w innych kategoriach.

■ *Wydawca:* Ubi Soft
■ *Producent:* Ubi Soft
■ *Liczba graczy:* 1

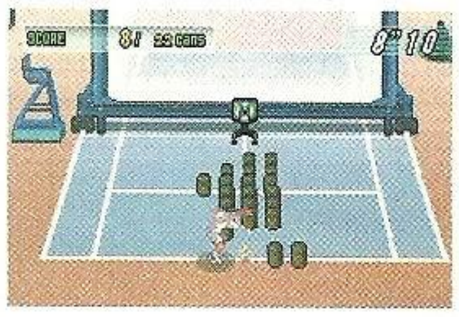
7.1

Śmietanka crapów

■ **X2 Wolverine's Rage** - Wiadomo było, że razem z filmem pojawią się gry. Obie są najwyżej średnie – ta na GBA to klasyczna mordoklepka z Loganem idącym bądź biegnącym w prawo. Na jego drodze sporo przeciwników, więc pazurki pracują intensywnie. Średniak. Czegoś tutaj brakuje. [5/10]
■ **Crazy Taxi** - Za to GameBoyowej inkarnacji Crazy Taxi brakuje przede wszystkim rozsądnego silnika graficznego, który uciągnąłby szaloną jazdę po mieście. Piksele wielkości cegieł, dziesięć klatek animacji na sekundę, kompletnie nic nie widać. Naprawdę chciałem polubić tę grę. [3/10]
■ **Superman: Countdown to Apokolips** - Era Supermana przeminęła – dziś nikt normalny nie powie, że jego strój jest fajny. Gra też jest fajna inaczej. Oglądany z izometrycznej perspektywy Kent fruwa, strzela laserem z oczu i bije oprychów. Do walki zagrzewają go teksty pokroju: „You can do it, Superman!". Zgroza. [2/10]

Virtua Tennis

▷ THQ zainwestowało w licencje Segi i jak grzyby po deszczu na małym ekraniku pojawiają się kolejne hity z dużych konsol. Czas na Virtua Tennis, chyba najlepszą grę sportową niebieskich. Dobra wiadomość to taka, że VT w ogóle zawitał na GBA. Zła – że z oczywistych przyczyn nie jest to ta sama gra, którą tak kochaliśmy na Dreamie. Konwersji brakuje praktycznie wszystkiego, co poruszyło tłumy: niesamowicie płynnej animacji zawodniczek i zawodników, wizualnej prezentacji, licencji znakomitych graczy. Z ultrapłynnej animacji zrobiła się zwyczajna, rysowana klatka po klatce. Jeśli chodzi o wizualia, cóż – wyżej pewnego progu GBA nie podskoczy, ale jestem pewny, że to nie jest szczyt możliwości tej konsoli. Natomiast w przypadku licencji znanych zawodników, to z nazwisk tenisistów i tenisistek występujących w grze kojarzę jedynie siostry Williams.
Można grać w singlu i debla, także przez kabelek. Oczywiście najciekawszą opcją jest World Tour –



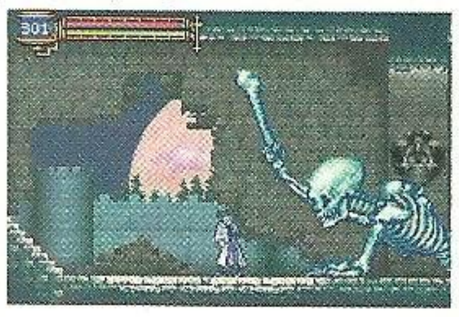
tryb, w którym nasza ekipa (gracz ma bowiem zawodnika i zawodniczkę) szlifuje umiejętności w licznych treningach, kupuje tenisowy stuff i lata po przeróżnych turniejach pnąc się w rankingu. Spokojnie skradnie kilka wieczorów. Tenis w porcie, hehe.

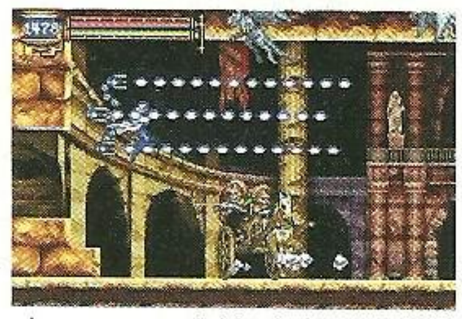
■ *Wydawca:* THQ
■ *Producent:* THQ
■ *Liczba graczy:* 1-2

6.5

Castlevania: Aria of Sorrow

▷ Konami nie odkrywa nowych horyzontów, ale stąpa po wypróbowanej wcześniej ścieżce pompując kolejną Castlevanię na GBA. Jeśli o mnie chodzi, to mogą spokojnie robić ich jeszcze więcej – jeśli naturalnie pozostaną na tym samym, wysokim poziomie. Choć przydałyby się jakieś innowacje. Tym razem do strasznego zamku wbija się niejaki Soma Cruz – japoński studencik z 2035 roku, przeniesiony w środek... zaćmienia słońca. Jak zwykle mamy do czynienia z przygodówką, w której trzeba sporo walczyć, kluczyć, kombinować. Największą nowością jest chyba to, że zamiast szukać nowych broni rozrzuconych po siedlisku zła, Soma może przejąć umiejętności walki przeciwnika. Ciekawą i mile widzianą nowością jest nowy system magii i technik, choć każdy fan poprzednich części będzie czuł się jak ryba w wodzie.
Aria of Sorrow ma bardzo ładną, dopracowaną grafikę i świetnie wykonanych bossów. Zamek jest





obszerny, a zgłębienie jego wszystkich sekretów może trochę zająć. Poza tym bardzo podobają mi się delikatne elementy RPG, które – choć nie na siłę – Konami wkłada do swojej platformowej siekanki. Bardzo dobra sprawa. No i jest świetna muzyka...

■ *Wydawca:* Konami
■ *Producent:* KCET
■ *Liczba graczy:* 1

8.7

Sonic Advance 2

▷ Niebieski wraca na GBA – konsolę, na której czuje się znakomicie. Sega nie odświeża kolejnych przygód jeża, a proponuje zupełnie nowe gry. Nowe nie znaczy inne – Sonic jak zwykle biegnie w prawo, ładuje się w pętle, korzysta z licznych skoczni, a przede wszystkim zbiera pierścienie. Co jakiś czas grana jest walka z bossem, jest także kilka postaci do odkrycia, którymi można potem przemierzać te same poziomy. Jest szybko, efektownie, miodnie. Oprawa- świetna: zarówno grafika, jak i dźwięk stoją na bardzo wysokim poziomie. Poziomy są kolorowe, ale nie przebajerzone, efekty nie psują widoczności, a animacja zasuwa z niesamowitą prędkością. Bardzo ładna pozycja.
Sonic Advance 2 nie jest jednak grą dla wszystkich. Na dobrą sprawę większość poziomów można przejść trzymając przez cały czas kierunek i od czasu do czasu naduszając skok. To pierwszy, wstępny poziom zabawy – gra kończy się bardzo szybko.

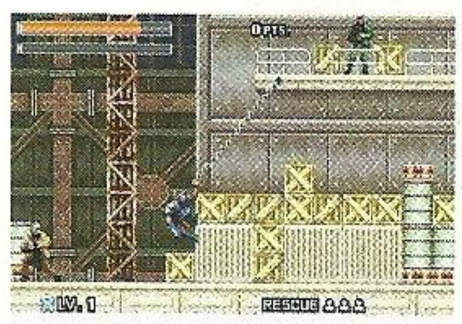
Prawdziwa sztuka polega jednak na zdobyciu jak największej liczby punktów na danym levelu; a te przyznawane są za pierścienie i czas. Jeśli więc typ gracza-szperacza lubującego się w biciu własnych rekordów nie bardzo do Was pasuje, wybierzcie inny cart.

■ *Wydawca:* Sega
■ *Producent:* Sonic Team
■ *Liczba graczy:* 1-2

8.0

Ninja Cop

▷ I ponownie Konami, tym razem z osobnym projektem. Nie sztuką, a prawdziwym rzemiosłem na wysokim poziomie. W Ninja Cop kierujemy... Cóż, policjantem ninją, walczącym z nasilającą się falą terroryzmu. Do wypełnienia sporo misji, a potem dla najbardziej wytrwałych opcja Time Trial, czyli przechodzenie poziomu na czas. A levelki nie tylko polegają na zasuwaniu w prawo.
Ninja potrafi bardzo pięknie łazić i skakać, sieknąć mieczem i rzucić shuriken – ale także i wystrzelić w dowolnym momencie linkę z hakiem, przy pomocy której może rozhuśtać się i wyskoczyć bardzo daleko. Na każdym poziomie trzeba uwolnić przetrzymywanych przez terrorystów zakładników, odpowiednio podchodząc i tnąc mieczem. Krótko mówiąc: zupełnie inaczej niż Fisher w Splinter Cell, nasz ninja przypuszcza pełny atak. Niech wiedzą, kto nadciąga. Oprawa jest bardzo atrakcyjna; bohater niezbyt duży, ale doskonale animowany – podobnie jak przeciwnicy. Poziomy



są kolorowe i wykonane ze sporą dbałością o szczegóły, za co chciałbym pochwalić autorów. W ogóle Ninja Cop przypomina najlepsze 16-bitowe gry akcji, które dziś już tylko można znaleźć na emulatorach, bądź właśnie na GameBoyu Advance.

■ *Wydawca:* Konami
■ *Producent:* Konami
■ *Liczba graczy:* 1

7.0

GANGSTA'S PARADISE

Gangsterka na ekranie, czyli GTA: Vice City i The Getaway

Witka. Jak zwykle przyszykowaliśmy Wam porcję świeżego mięsa w postaci wielu sekretów. Kilku Gangsterów również nie zawiodło. To dobrze. Nawet bardzo. [Txt: OG & Qoora]

MAŁY KONKURS NA...

BYŁO BLISKO

Witaj.
Tak sobie czytam ostatnie Gangsta's Paradise i wyczyny Turiego. Chodzi mi konkretnie o "Ciało". Hmm, jakby to powiedzieć - mam coś podobnego. Znalazłem to jakoś w styczniu, gdy dodaliście demówkę The Getaway do N+. O co mi chodzi? Męczyłem demo baaaardzo długo i opanowałem niemal do perfekcji pościg, ba nawet dawałem radę zwiedzić kawał miasta w przeciągu tych kilkunastu sekund, jakie mi zostawały, gdy za bardzo się oddaliłem od Jaguara. Enyłej, goniąc Jagusia jechało się tak: prawo, skrzyżowanie (mam nadzieję, że się nie mylę), lewo, światła i mała uliczka w prawo. Otóż kiedyś udało mi się już w tym momencie dogonić Jaguara. Wbiłem mu się w bok i przygwoździłem do ściany. Nawalałem w niego kilka chwil, aż mi alfa zdechła. Jaguar się jakoś zaklinował między ścianą a moim autem, więc wyszedłem z wozu by gościom nakopać. Jak się okazało w środku było absolutnie PUSTO. Nic, nikogo, ani kierowcy, ani pasażerów, ani dzieciaka. Nic. Drzwi do auta nie chciały dać się otworzyć, a samochód ciągle "rzucał się" próbują uciec. W końcu mu się jakoś udało i odjechał w chole... yyy... siną dal. Może stało się tak, bo to była tylko demówka, a może dlatego, że grałem w nią naprawdę bez mała 300 razy, może więcej, bo i kumple pykali do upadłego. I co Ty na to? Mam nadzieję, że to nadaje się do 'kącika', bo nie ukrywam, że fajnie byłoby się tam znaleźć (na rekordy w GTA:VC raczej nie mam szans - mam dopiero 22% w Vice City).

Antoni Łuchniak

> Yo! Tylko nie kącika! No ładnie, panowie autorzy nas oszukują. Mamy ganiać za pustym samochodem? To nie fair, ale takie życie. Pewnie projektując ten poziom nie przewidzieli, że ktoś może tak szybko dogonić Jaguara. Szkoda, że nie udokumentowałeś tego w jakiś sposób, byłaby nagroda jak nic. Ale postaraj się następnym razem.
Wasze dokonania nie są zapominane i jeśli ktoś będzie się starał w końcu na pewno wypracuje sobie nagrodę.

A ZWYCIĘZCĄ JEST...

Witam,
Jestem webmasterem strony www.gta.pl. Wczoraj z nudów postanowiłem pobić rekord w Vigilante Waszego człowieka (Noopiego). Ostatecznie wykonałem 702 poziom. Załączyłem screenshot, o ile to jeszcze aktualne. Kodów nie używałem, więc chyba wszystko OK?

> Rzeczywiście pobiłeś rekord Noopsa, który osiągnął poziom 668, ale niestety nie wczytałeś się w rekord Pancerza z poprzedniego numeru. Gość osiągnął poziom 1056, więc trochę Ci brakuje. Ale screen zaiste ciekawy.

Poza tym macie tu trochę materiałów. Mam nadzieję, że przydadzą się. Jeśli więc ten konkurs jest jeszcze aktualny - dajcie znać.

Szmal

> Jest jak najbardziej aktualny i zgadnij... Dostajesz od nas grę na PS2! W następnym numerze polecą kolejne teksty. Dziś poradnik, jak zdobyć wóz pogrzebowy.

ROMERO'S HEARSE

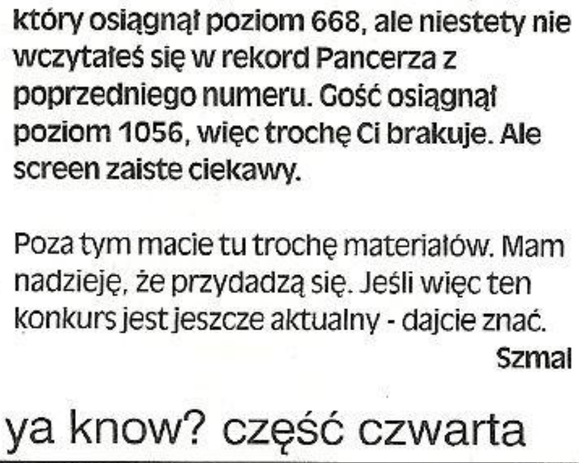
W GTA:VC oprócz standardowych pojazdów znajdują się ukryte, których w normalny sposób zdobyć nie można. W tym krótkim poradniku opiszę, jak zdobyć wóz pogrzebowy Romero's Hearse. Nie jest on kuloodporny, ani nic z tych rzeczy, ale ma swój mroczny klimat. Aby móc wóz zachować trzeba mieć jakąś kryjówkę z garażem oraz Snajperkę (najlepiej PSG-1, nie trzeba jej przeładowywać). OK, przejdźmy teraz do meritum. Karawan można zdobyć w misji "Two Bit Hit" dla Avery Carringtona. Po krótkiej rozmowie w limuzynie (spotkasz Donalda Love'a), udaj się na wskazywane przez mapkę miejsce, aby wrzucić nowe ciuchy. OK, teraz czas na zdobycie wozu!
Musisz znaleźć miejsce, które pokazuje screenshot. Nie wysuwaj się jednak za bardzo w stronę, gdzie stoją Haitańce! Zmień broń na snajperkę, podejdź powoli, a gdy zobaczysz informację, że zostałeś zauważony, lord gangu z Haiti zacznie wsiadać do Twojego upragnionego Romero's Hearse, a Ty przez ten czas zlikwiduj najbardziej wkurzających gangsterów (najlepiej wszystkich). Gdy tylko zobaczysz, że wóz pogrzebowy zaczyna uciekać (nie potrwa to dłużej niż kilka sekund), strzelaj ze snajperki w miejsce kierowcy.
Jeśli strzelałeś celnie - wóz powinien się zatrzymać. Teraz niczego się nie bój - jest już Twój! Wykończ resztę gangoli (sugeruję SPAZ 12), podejdź do wozu, ale nie wsiadaj! Zastrzel pasażera (to właśnie ten lord gangu

Haiti) ze snajperki. Gdy wypadnie z wozu tryskając krwią zobaczysz napis "Get out of Little Haiti". Wsiadaj teraz do karawanu i wal do jakiejś dziupli z garażem. Posiadłość na Starfish Island nada się w zupełności. Gdy tylko wyjedziesz z dzielnicy, zobaczysz jeszcze milutki napisik "Mission Completed" i zainkasujesz 2500 baksów. Tym oto sposobem zdobyłeś jeden z cenniejszych wozów w grze, gratulacje!

GTA: VICE CITY did ya know? część czwarta

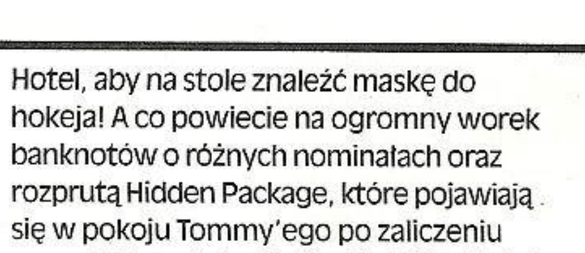
PRASA

Jeśli dokładnie rozejrzycie się po posiadłościach Tommy'ego, będziecie mogli znaleźć kilka ciekawych pisemek... Nie, nie chodzi mi o świerszczyki, hehe. W Ocean View Hotel rzućcie okiem na magazyn „Crime" z Diazem na okładce, który oczywiście stanowi parodię sławnego „Time". W tym samym miejscu znajdziecie także magazyn poświeconym grom video „Erse", który do bólu przypomina zachodni periodyk „Edge". Skoro już tu jesteście, nie omieszkajcie obejrzeć okładki pisemka, na którym widnieje Lance wraz ze... swoim bratem! No proszę, więc to tak on wygląda!



ZDOBYCZE

Po zaliczeniu niektórych misji w lokalach Vercettiego pojawiają się całkiem ciekawe przedmioty. Czy zauważyliście, że po każdym wygranym wyścigu w Hyman Stadium na telewizorze w rezydencji naszego bohatera pojawia się trofeum? Tutaj znajdziecie także nagrodę za zaliczenie misji „The Shootist" (poza tym, jeśli uzyskacie na strzelnicy ponad 45 punktów otrzymacie automatyczne przeładowywanie broni). To jeszcze nie wszystko! Kiedy skończycie misję z Malibu Club – „The Job", udajcie się do Ocean View Hotel, aby na stole znaleźć maskę do hokeja! A co powiecie na ogromny worek banknotów o różnych nominałach oraz rozprutą Hidden Package, które pojawiają się w pokoju Tommy'ego po zaliczeniu wszystkich zadań z Malibu Club? Spokojnie gangole, jest tego więcej! Jeśli zaliczycie misję „Demolition Man" zlecaną przez Avery'ego Carringtona na dole w willi Tommy'ego pojawi się całe pudełko wypełnione tymi zabawkami. Podobnie, wykonanie ostatniej misji dla Phila – „Boomshine Saigon" - spowoduje, że do Ocean View Hotel dostarczony zostanie bimber roboty naszego jednorękiego przyjaciela!

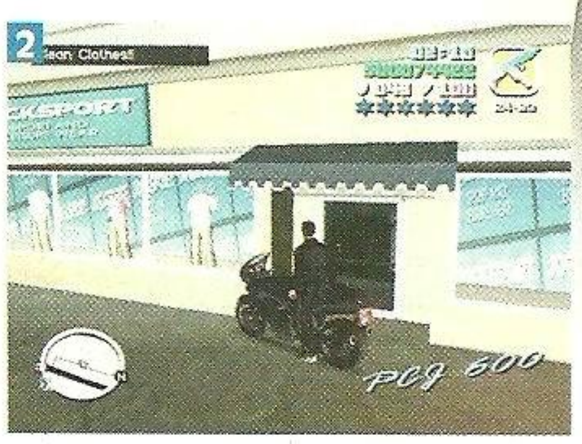


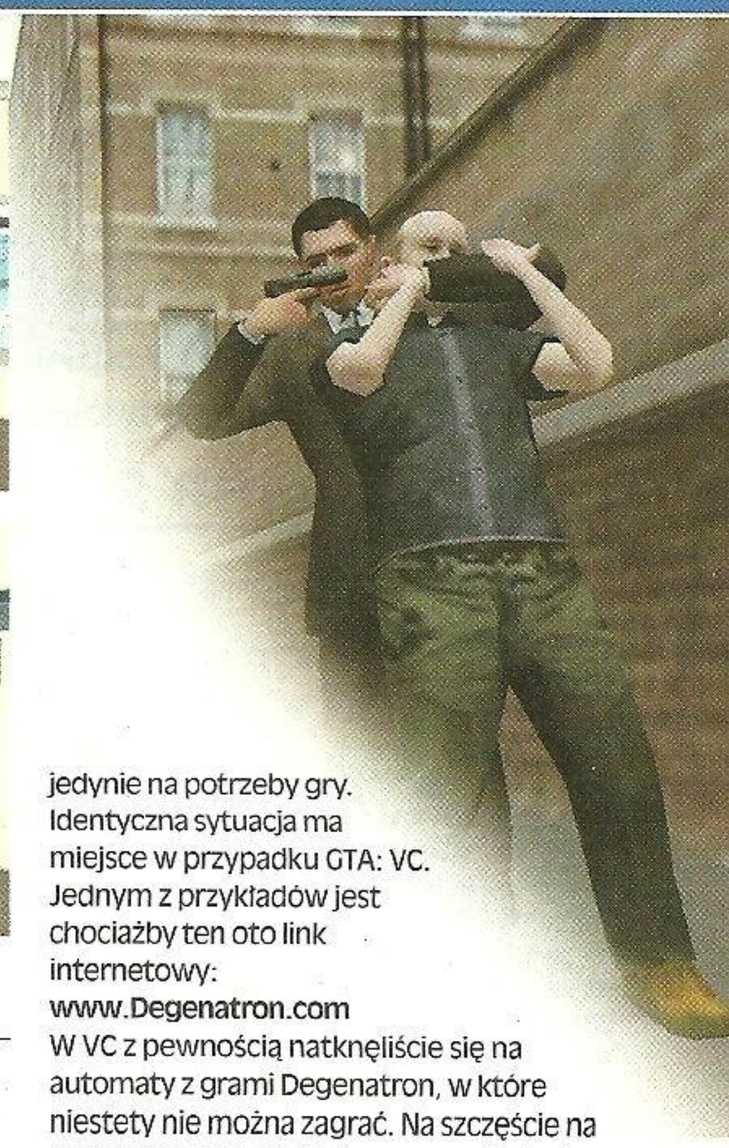
MIAMI VICE?

Nabijcie sobie poziom zainteresowania władz na trzy gwiazdki, a następnie obserwujcie wszystkie ścigające Was pojazdy funkcjonariuszy policji! Oprócz standardowych radiowozów będziecie musieli się zmagać z gliniarzami w cywilu śmigającymi w wozach Cheetah. I co w tym takiego niezwykłego? Niby nic, ale zerknijcie na gliniarzy siedzących w sportowych Cheetah. Zawsze jeden z nich będzie czarny, a drugi biały, a ich stroje ponad wszelka wątpliwość zdradzają, iż są to główni bohaterowie serialu sensacyjnego „Miami Vice"!

RED LIGHT DISTRICT

Nawiązań do GTA3 mamy w VC naprawdę całe mnóstwo! Zajrzyjcie chociażby do studio filmowego na Prawn Island. W jednym z hangarów znajdziecie makiety budynków, które stanowiły niegdyś Red Light District z Liberty City.





[1] Po przyklejeniu do jednośladu długie nogi gangola zapadają się w ziemię, a on sam w czasie jazdy biega niczym sprinter. [2] Tutaj widzimy już Tommy'ego, który właśnie zmienił ciuchy na ścigaczu i stanowi teraz jedność z maszyną. [3] Ustawienie motocykla do triku Przyklejony.

PRZYKLEJONY?

No cóż, mam dla Was jedną z najzabawniejszych i chyba najpraktyczniejszych ciekawostek z VC. Czy wiecie, że istnieje sposób na to, aby Tommy nie spadał z motoru za każdym razem, kiedy jego jednoślad zetknie się przy dużej prędkości ze ścianą albo innym pojazdem? Coś takiego zdarzało mi się niezwykle często, toteż zupełnie przypadkowe odkrycie tego błędu w kodzie gry bardzo mnie ucieszyło. Mam nadzieję, że Wam również się przyda!

OK, żeby „przykleić" Tommy'ego do motoru należy najpierw podjechać do ikony z koszulką, dzięki której można zmienić wdzianko. Możecie użyć tutaj jakiegokolwiek motoru, ale pamiętajcie żeby ustawić się tak, aby punkt zmiany ciuchów znajdował się po prawej stronie Vercettiego. Teraz trzeba zejść z motoru tak, aby Tommy nie wpakował się na ikonę nowego stroju (Tommy musi zsiąść z motoru na lewą stronę) i natychmiast poprzez ponowne wciśnięcie „trójkąta" zmusić go do ponownego zajęcia miejsca na siodełku. Jeśli wszystko poszło zgodnie z planem, Tommy powinien znajdować się na motorze w trakcie zmiany fatałaszków i od tej pory nic nie jest w stanie zrzucić go ze stalowego rumaka. Jeżeli sami chcecie zmienić wehikuł, wystarczy wcisnąć „trójkąt", a Wasz podopieczny posłusznie porzuci swój pojazd! Niezłe, prawda? A do tego komicznie wygląda, gdyż podczas jazdy Tommy przebiera nogami tak, jakby biegł oraz może używać pięści do nokautowania przechodniów!

GUNPHONE!

GTA: VC pełne jest przeróżnych błędów i niedoróbek, z których niektóre mogą być całkiem zabawne. Weźmy na przykład taki telefon komórkowy Tommy'ego, który może posłużyć jako... broń! No, przynajmniej tak to wygląda, hehe.

Kiedy tylko komórka Tommy'ego zadzwoni, zamiast od razu odbierać telefon, zmieńcie trzymaną broń na jakąkolwiek giwerę z autocelowaniem. Teraz wciśnijcie R1, aby Tommy wycelował gnata w jakiegoś przechodnia. Nie puszczając R1 naduście L1, co pozwoli naszemu gangolowi odebrać telefon. Vercetti powinien wciąż celować w przechodnia, ale teraz zamiast broni w dłoni dzierży telefon komórkowy! Jeśli zaczniecie się ruszać, Tommy będzie raz celował w miejsce, w którym stał przechodzień, a czasami najzwyczajniej w świecie przyłoży słuchawkę do ucha, aby kontynuować rozmowę.

TELEKOMPROMITACJA POLSKA

Pamiętacie jeszcze taką grę - GTA3? Hehe, założę się, że tak! Jak już pewnie wiecie, okazało się, że niektóre adresy internetowe oraz numery telefonów, które można tam znaleźć, były prawdziwe, a nie wymyślone jedynie na potrzeby gry. Identyczna sytuacja ma miejsce w przypadku GTA: VC. Jednym z przykładów jest chociażby ten oto link internetowy: www.Degenatron.com

W VC z pewnością natknęliście się na automaty z grami Degenatron, w które niestety nie można zagrać. Na szczęście na podanej przeze mnie stronce znajdują się trzy grywalne tytuły, które można w wolnej chwili sprawdzić.

Nie zapominajmy też o numerach telefonów, które zazwyczaj przewijają się w kilku audycjach na antenie rozgłośni radiowych Vice City. I tak na przykład numer 1-866-9-Save-Me, to numer do pastora Richardsa, a 1-866-9-Bury-Me pozwala skontaktować się z zakładem pogrzebowym. Zanim chwycicie za słuchawkę z dzikim uśmiechem na ustach, musze wylać Wam na głowy kubeł zimnej wody! Chyba zdajecie sobie sprawę, że za takie zagraniczne połączenia płaci się „troszkę" więcej niż za połączenia lokalne, hehe. Jeśli więc nie chcecie doprowadzić rodziców do bankructwa potraktujcie to raczej jako ciekawostkę świadczącą o przywiązaniu autorów gry do najdrobniejszych nawet szczegółów.

GTA: VICE CITY nasi informatorzy

AUTOR: MICHAŁ JELIŃSKI
TEMAT: CZY JEST Z NAMI...KIEROWCA?

Ale się rozkręciłem! Jeszcze jeden fajny patent. Wszystko w trzeciej misji dla studia filmowego - Martha's Mug Shot. Zaraz na samym początku, kiedy Candy idzie do limuzyny, należy załatwić przez szybę kierowcę i wsiąść do samochodu (otwarte drzwi).

1. Jeśli nie wsiądziemy, to Candy wpakuje się do środka i limuzyna odjedzie bez kierowcy!
2. Jeśli wsiądziemy, to Candy wpakuje się do bryczki i limuzyna odjedzie z Tommym w środku (nad limuzyną będzie różowa strzałka). Nie mamy wtedy na limuzynę żadnego wpływu, po prostu jedzie do celu! Podczas jazdy możemy wysiąść i wówczas limuzyna powinna się zatrzymać. Jeśli jednak wytrwamy do końca, to po scence z Marthą i Candy nadal będziemy znajdować się w limuzynie, która stoi kawałek za klubem Malibu i za Chiny nie chce drgnąć (nawet gdy dusimy gaz).

Uwaga: Jeżeli raz wysiądziemy z limuzyny, to już do niej nie wrócimy.

I jeszcze jedno. Tylko w tej misji możemy wejść do wieżowca naprzeciwko posiadłości Shruba. Boczne drzwi są wówczas otwarte. Spróbujcie z najwyższej kondygnacji (niezły napis po lewej) zamiast pstryknąć fotkę, zastrzelić np. ochroniarza Marthy. Pokaże się napis Mission Failed i zostaniemy przeniesieni przed wspomniane boczne drzwi.

AUTOR: VICEMAN
TEMAT: SKOŃCZYŁEM GTA: VC NA 100%!

Cze, Qoora! Właśnie skończyłem GTA:VC na 100 procent i jako że nie pisałeś do tej pory o nagrodach za ten wyczyn, postanowiłem wziąć sprawy w swoje ręce i dorzucić swoje trzy grosze do GP! Najfajniejszą nagrodą są trzej gangsterzy, którzy stają się naszymi bodyguardami i towarzyszą wszędzie Tommy'emu dbając o jego bezpieczeństwo! Lepiej z nimi nie zadzierać! Oprócz tego otrzymałem nowy strój, który nazywa się „Frankie", podniesienie poziomu zdrowia i pancerza do 200 punktów oraz dwukrotne zwiększenie wytrzymałości samochodów! A, zapomniałbym o najważniejszym – jest jeszcze nieskończona amunicja do wszystkich broni dostępnych w grze! Pozdrawiam cały OG's Squad!

AUTOR: PSYCHO MANTIS
TEMAT: BUGI

Cześć Qoora! Mam dwie fajne akcje, na konkurs by się może nadały, ale nie mam ich nagranych, więc tylko Ci o nich opowiem. Gdy jechałem przez port, zauważyłem samochód unoszący się jakieś 10 metrów nad ziemią... Gdy zastrzeliłem kierowcę wózek poleciał na łeb, na szyję! Druga akcja - po moście do Starfish Island jechał wkomponowany w asfalt samochód. Był on wtopiony aż po zderzaki, a że jechałem bardzo szybko, nie zdążyłem odbić i dopiero po eleganckim dachowaniu obejrzałem sobie to autko dokładniej. Później zastrzeliłem kierowcę, a ten przeniknął przez most i wpadł do morza.

Pozdrawiam! **(QOORA: No spoko, takich akcji jest w VC bez liku i niektóre z nich warto uwiecznić na płytce lub taśmie i do nas podesłać. Kto wie, może przypadną nam do gustu, a Wy w zamian zgarniecie nagrodę?)**

AUTOR: DEVIL
TEMAT: JESTEM GOŚĆ!

Yo! To znowu ja ... Pamiętacie mnie jeszcze? Jeśli tak, to dobrze, a jeżeli nie, to jeszcze mnie zapamiętacie **(QOORA: mocne słowa, hehe)** Ostatnio chodziłem po Vice City i natrafiłem na dwa modele samochodu "Gang Burrito". A mianowicie jeden ma "moogle'a" na masce, a drugi model ma go pomiędzy lampami na dachu. Temu drugiemu Moogle'owi świecą się na czerwono oczy i uszy!!! Teraz polecę ze spisem śmigłowców w Vice City (nie pamiętam, czy go podawałeś). Aha, nie liczę Sparrowów, ponieważ te każdy powinien znaleźć bez większych problemów. Pierwszy jest Maverick na Vercetti Mansion , następny to Maverick na Hyman Condo , kolejny to VCN Maverick na dachu budynku Vice City News (koło mostu na Prawn Island - wejście do budynku znajduje się naprzeciwko ściany mostu). Jeszcze jednego Mavericka, tym razem z Police w nazwie, znajdziemy na budynku Police Station w Downtown. Po zebraniu 80 paczek pojawi się Sea Sparrow na tyłach Vercetti Mansion. **(QOORA: A co mamy za 100 paczek? Śmigłowiec Hunter w Fox Baxter.)** To tyle.

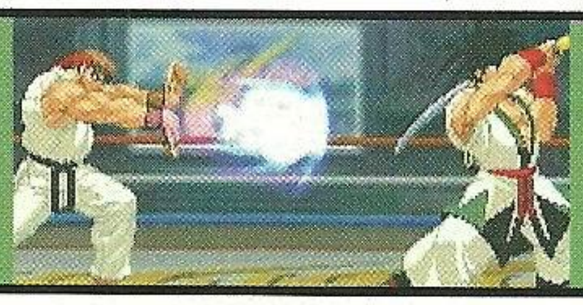
PS: Ostatnio dla przypomnienia odpaliłem GTA3 i odkryłem, że w pierwszej kryjówce po zajrzeniu do środka przy pomocy snajperki, ujrzymy plakat, a na nim... Palemki i napis: „The Getaway" ... Czyżby jakieś nawiązanie???

(QOORA: Gratuluję spostrzegawczości. Bardzo możliwe, iż Twoje przypuszczenia są prawdziwe, szczególnie biorąc pod uwagę fakt, że i w GTA: VC nawiązania do konkurencji same rzucają się w oczy! Przecież w jednej z misji Tommy ma za zadanie zabić koleżkę o nazwisku... Mark Hammond! Raczej oczywistym jest, że chodzi tu o bohatera „The Getaway". A żeby było jeszcze ciekawiej, w innej misji Vercetti bierze na celownik Marka Tannera. To nie kto inny tylko kolo z serii „Driver"!)

AUTOR: PANCERZ
TEMAT: POWIETRZNE SZNYTY

Cześć! Mam do GP trik pod tytułem "Powietrzne sznyty".

Aby wykonać ten trik najlepiej wziąć PCJ 600 i zakręcić się w okolicach portu, ponieważ tam można spotkać ciężarówkę marki Packer (samochód - skocznia). Gdy taki kolos jedzie sobie spokojnie ulicą wjeżdżasz na nią od tyłu ścigaczem i "zaciągasz ręczny", potem musisz konkretnie „spalić gumę"! Następnie zjeżdżasz z ciężarówki, ona sobie odjeżdża, a Ty lekko się cofasz i widzisz wiszącego w powietrzu sznyta. Pozdrowienia!



FIGHT CLUB

Krew i honor czyli wszystko o konsolowych fighterach

Witajcie. Dziś dokończymy opis trybu Weapon Master. Pozostały nam wszystkie Subchaptery i Extra Chaptery. [OG's Squad]

SOUL CALIBUR 2 Wyjaśnienie Weapon Master Mode - część 2

Subchapter 1

Stage 1
Boss: Berserker <S.Guardian> Phalanx of the Lion.
Exp: 1100
Gold: 1000
Odblokowuje: Extra Team Battle.
Jaskinia. Tym razem o wiele trudniejsza. W każdej komnacie spotkacie Berserkera, który przypomina Astarotha zakutego w zbroję. Nie są zbyt trudni. Jeśli chcesz jak najszybciej przejść te zadanie, to na pierwszym skrzyżowaniu od razu odbij w prawo, a potem w lewo. Jeśli nie, to idź prosto do samego końca. Boss jest bardzo potężny, więc należy zatrzymać sobie na niego trochę energii. Najłatwiej jest z nim skończyć wyrzucając z areny.

Subchapter 2

Ten chapter odblokowuje się poprzez pokonanie pozostałych rozdziałów, dobicie do rangi Edgemaster, rozwalenie Stage 3 w Chapter 4.
Stage 1
Przeciwnik: Xianghua <Saika> Platinum Edgemaster of Galahad.
Exp: 3800
Gold: 3000
Odblokowuje: Broń dla Xianghua, Stage 2 i Stage 3.
Bomba. Widzicie tą żółtą poświatę wokół broni. Przy każdym trafieniu zmienia właściciela. Po dwudziestu sekundach wybucha wyrzucając zawodnika do góry. Ten, w którego łapkach bomba wybuchnie przegrywa. Zatem należy ją podać przeciwnikowi i unikać go, aż czas dobiegnie końca.

Stage 2
Przeciwnik: Voldo <Kanakana> Platinum Edgemaster of Lionel.
Exp: 3800
Gold: 3000
Odblokowuje: Broń dla Voldo, Stage 4.
Jedna runda.

Stage 3
Przeciwnik: Taki <George> Platinum Edgemaster of Tristram.
Exp: 3800
Gold: 3000

Odblokowuje: Broń dla Taki, Stage 4.
Jedna runda. Taki jest dość trudna, a Twój zawodnik otruty, więc radzę ring out lub szybkie i mocne techniki.

Stage 4
Przeciwnik: Cassandra <Tany> Platinum Edgemaster of Elaine.
Exp: 3800
Gold: 6000
Odblokowuje: Broń dla Cassandry.
Pojedyncza walka z wybuchowymi obszarami i silnym wiatrem. Ring out jest bardzo trudny, zatem radzę próbować wpychać oponenta na teren, który zwiększa obrażenia.

Subchapter 3

Stage 1
Przeciwnik: Talim.
Exp: 2200
Gold: 1500
Odblokowuje: Stage 2.
Pojedyncza walka. Wygrywa ten, któremu jako pierwszemu uda się przewrócić wroga.

Stage 2
Przeciwnik: Voldo, Ivy, Yoshimitsu, Taki, Assassin.
Exp: 2200
Gold: 7500
Survival. Postać może być otruta.

Stage 3
Boss: Kilik <Wallace> Soothsayer of Destiny.
Exp: 2300
Gold: 8400
Odblokowuje: Subchapter 4.
Jaskinia. Najłatwiej przejść ją najpierw odbijając w górę, a na trzecim skrzyżowaniu w prawo.

Subchapter 4

Stage 1
Przeciwnik: Necrid, Lizardman, Charade, Astaroth.
Exp: 2000
Gold: 7500
Odblokowuje: Stage 2, 3 i 5.
Survival. Dość prosty, jeśli stosuje się ring outy.

Stage 2
Przeciwnik: Charade.
Exp: 2000
Gold: 3000
Pojedyncza walka. Przeciwnik posiada mocny pancerz, zatem polecam ring out, o który nie będzie trudno, ponieważ na arenie wieje silny wiatr.

Stage 3
Przeciwnik: Yunsung.
Exp: 2000
Gold: 3000
Odblokowuje: Extra Survival, Stage 4.
Pojedyncza walka. Poważne obrażenie zadaje się tylko poprzez wpychanie na miny. Można, a nawet trzeba próbować ring outu.

Stage 4
Przeciwnik: Taki, Lizardman, Sophitia, Talim, Heniek.

Exp: 2000
Gold: Bonus
Odblokowuje: Broń dla Astarotha.
Jaskinia. Podobnie, jak w poprzedniej, tu również najpierw należy kierować się wyłącznie w górę. Na pierwszym skrzyżowaniu w prawo i w górę. Później znowu w prawo i na sam dół, aż do końca.

Subchapter 2

Stage 1
Przeciwnik: Xianghua <Saika> Platinum Edgemaster of Galahad.
Exp: 7500
Gold: 17000
Pojedyncza walka.

Stage 2
Przeciwnik: Voldo <Kanakana> Platinum Edgemaster of Lionel.
Exp: 7500
Gold: 20000
Pojedyncza walka. Można ją wygrać tylko poprzez rozpłaszczanie oponenta na ścianie.

Stage 3
Przeciwnik: Taki <George> Platinum Edgemaster of Tristram.
Exp: 7500
Gold: 24000
Pojedyncza walka, ale Twój zawodnik jest otruty.

Stage 4
Przeciwnik: Cassandra <Tany> Platinum Edgemaster of Elaine.
Exp: 7500
Gold: 17000
Pojedyncza walka. Bardzo trudna. Przeciwnik jest dobrze uzbrojony i świetnie wyszkolony. Jedyny sposób – tylko najszybsze ciosy.

Subchapter 3

Stage 1
Przeciwnik: Maxi.
Exp: 3000

Gold: 3000
Pojedyncza walka.

Stage 2
Przeciwnik: Voldo, Ivy, Yoshimitsu, Taki, Assassin.
Exp: 2200
Gold: 7500
Odblokowuje: Stage 3.
Survival.

Stage 3
Boss: Voldo <Baranca> Guardian of Arcturus.
Exp: 4600
Gold: 16800
Jaskinia. Bossa można tylko pokonać przez rozpłaszczanie na ścianie. I znowu, najpierw w górę, w prawo i na pierwszym skrzyżowaniu w dół.

Subchapter 4

Stage 1
Przeciwnik: Assassin, Lizardman, Berserker, Necrid.
Exp: 4000
Gold: 15000
Survival.

Stage 2
Przeciwnik: Charade.
Exp: 4000
Gold: 6000
Odblokowuje: Chapter 8, Stage 5.
Pojedyncza walka. Polecam ring out.

Stage 3
Przeciwnik: Talim.
Exp: 4000
Gold: 6000
Odblokowuje: Broń dla Maxiego.
Pojedyncza walka. Są miny, ale raczej starałbym się próbować ring outu.

Stage 4
Przeciwnik: Taki, Berserker, Assassin, Seung Mina, Heniek.
Exp: 4000
Gold: 1200 (i więcej, zależy od ilości wygranych walk).
Survival na zakłady.

Stage 5
Przeciwnik: Taki <Azami> Light of the Shadow.
Exp: 8600
Gold: 16200
Odblokowuje: Broń dla Cervantesa.
Jasknia. Jak zwykle, najpierw ciągle na górę, w prawo i na dół. Na sam koniec jeszcze w prawo.

Extra Chapter 1

Stage 1
Przeciwnik: Cervantes.

Exp: 3200
Gold: 5000
Odblokowuje: Extra Time Attack, Stage 2.
Pojedyncza walka.

Stage 2
Przeciwnik: Xianghua.
Exp: 3200
Gold: 600 (i więcej, zależy od ilości wygranych walk).
Survival na zakłady.

Stage 3
Przeciwnik: Necrid <Fortuna> Purveyor of Darkness.
Exp: 6800
Gold: 11500
Jaskinia. Dość prosta, choć bardzo długa. Wystarczy przy każdej okazji skręcać w dół i na samym końcu w lewo.

Extra Chapter 2

Stage 1
Przeciwnik: Ivy, Taki, Sophitia, Seung Mina, Cassandra, Xianghua, Talim <Milis> Shrine Maiden of the Wind.
Exp: 3800
Gold: 17500
Odblokowuje: Stage 2.
Survival.

Stage 2
Przeciwnik: Raphael <Ducudus> Guardian Knight of Amy.
Exp: 3800
Gold: 5000
Odblokowuje: Extra Survival (No Recovery), Stage 3.
Pojedyncza walka.

Stage 3
Przeciwnik: Charade <Arcturus> Slayer of Heroes:
Exp: 7300
Gold: 18600
Odblokowuje: Dungeon Explore.
Jaskinia. Długa i trudna, ale prosta jak drut. Wystarczy iść cały czas przed siebie.

Extra Missions

Extra Chapter 1

Stage 1
Przeciwnik: Cervantes.
Exp: 6300
Gold: 10000
Pojedyncza walka.

Stage 2
Przeciwnik: Losowani przez konsolę.
Exp: 6300
Gold: 1500 (i więcej, zależy od ilości wygranych walk).
Odblokowuje: Broń dla Kilika.
Survival na zakłady.

Stage 3
Przeciwnik: Heniek.
Exp: 13600
Gold: 23000
Odblokowuje: Broń dla Nightmare.
Jaskinia. Bardzo trudna i długa, ale droga jest tylko jedna.

Extra Chapter 2
Stage 1
Przeciwnik: Seung Mina, Voldo, Mitsurugi, Sophitia, Taki, Cervates, Nightmare <Milis> Shrine Maiden of the Wind.
Exp: 7500
Gold: 35000
Survival.

Stage 2
Przeciwnik: Losowani przez konsolę.
Exp: 7500
Gold: 10000
Odblokowuje: Broń dla Ivy.
Pojedyncza walka. Dość prosta.

Stage 3
Przeciwnik: Charade <Arcturus> Slayer of Heroes.
Exp: 14600
Gold: 37200
Odblokowuje: Broń dla Sophity.
Jaskinia. Droga jest prosta, ale przeciwnicy to prawdziwe demony. Potwornie mocne i szybkie. Wydaje mi się, że z każdą kolejną komnatą są coraz lepsi.

Extra Mission 2
Extra Chapter 1
Stage 1
Przeciwnik: Cervantes.
Exp: 6300
Gold: 10000
Pojedyncza walka.

Stage 2
Przeciwnik: Losowani przez konsolę.
Exp: 6300
Gold: 1500 (i więcej, zależy od ilości wygranych walk).
Odblokowuje: Broń dla Kilika.
Survival na zakłady.

Stage 3
Przeciwnik: Heniek.
Exp: 13600
Gold: 23000
Odblokowuje: Broń dla Nightmare.
Jaskinia. Ultra-trudna. Należy cały czas kierować się w dół, a na samym końcu w lewo.

Extra Chapter 2
Stage 1
Przeciwnik: Seung Mina, Voldo, Mitsurugi, Sophitia, Taki, Cervates, Nightmare.
Exp: 7500
Gold: 35000
Survival.

Stage 2
Przeciwnik: Losowani przez konsolę.
Exp: 7500
Gold: 10000
Odblokowuje: Broń dla Ivy.
Pojedyncza walka. Dość prosta.

Stage 3
Przeciwnik: Charade <Arcturus> Slayer of Heroes.
Exp: 14600
Gold: 37200
Odblokowuje: Broń dla Sophity.
Jaskinia. Droga jest prosta, ale przeciwnicy potwornie mocni i szybcy.

Poziomy
Punkty Exp zbiera się, aby podnosić poziom postaci. Taki sam pomysł zastosowano w VF4, ale w przeciwieństwie do dzieła Segi jest tylko jedna droga do zdobycia najwyższego tytułu, co niezwykle ułatwia sprawę. W sumie nie jest to (prawie) do niczego potrzebne, oprócz własnej satysfakcji. Oto wszystkie poziomy.
1. Newcomer - 0 Exp
2. Iron Peasant - 1500 Exp
3. Bronze Peasant - 2500 Exp
4. Silver Peasant - 3500 Exp
5. Gold Peasant - 4500 Exp
6. Platinum Peasant - 6000 Exp
7. Iron Apprentice - 8000 Exp
8. Bronze Apprentice - 10000 Exp
9. Silver Apprentice - 12000 Exp
10. Gold Apprentice - 14000 Exp
11. Platinum Apprentice - 16000 Exp
12. Iron Squire - 19000 Exp
13. Bronze Squire - 21000 Exp
14. Silver Squire - 23000 Exp
15. Gold Squire - 25000 Exp
16. Platinum Squire - 27000 Exp
17. Iron Infantryman - 30000 Exp
18. Bronze Infantryman - 32000 Exp
19. Silver Infantryman - 34000 Exp
20. Gold Infantryman - 36000 Exp
21. Platinum Infantryman - 38000 Exp
22. Iron Soldier - 41000 Exp
23. Bronze Soldier - 44000 Exp
24. Silver Soldier - 47000 Exp
25. Gold Soldier - 50000 Exp
26. Platinum Soldier - 53000 Exp
27. Iron Knight - 56000 Exp
28. Bronze Knight - 59000 Exp
29. Silver Knight - 62000 Exp
30. Platinum Knight - 65000 Exp
31. Iron Lieutenant - 68000 Exp
32. Bronze Lieutenant - 71000 Exp
33. Silver Lieutenant - 74000 Exp
34. Gold Lieutenant - 77000 Exp
35. Platinum Lieutenant - 80000 Exp
36. Iron Captain - 84000 Exp
37. Bronze Captain - 88000 Exp
38. Silver Captain - 92000 Exp
39. Gold Captain - 96000 Exp
40. Platinum Captain - 100000 Exp
41. Iron Colonel - 104000 Exp
42. Bronze Colonel - 108000 Exp
43. Silver Colonel - 112000 Exp
44. Gold Colonel - 116000 Exp
45. Platinum Colone - I120000 Exp
46. Iron General - 125000 Exp
47. Bronze General - 130000 Exp
48. Silver General - 135000 Exp
49. Gold General - 140000 Exp
50. Platinum General - 145000 Exp
51. Iron Champion - 150000 Exp
52. Bronze Champion - 155000 Exp
53. Silver Champion - 160000 Exp
54. Gold Champion - 165000 Exp
55. Platinum Champion - 170000 Exp
56. Iron Lord - 175000 Exp
57. Bronze Lord - 184000 Exp
58. Silver Lord - 191000 Exp
59. Gold Lord - 198000 Exp
60. Platinum Lord - 205000 Exp
61. Iron Overlord - 212000 Exp
62. Bronze Overlord - 219000 Exp
63. Silver Overlord - 226000 Exp
64. Gold Overlord - 233000 Exp
65. Platinum Overlord - 240000 Exp
66. Iron King - 250000 Exp
67. Bronze King - 260000 Exp
68. Silver King - 270000 Exp
69. Gold King - 280000 Exp
70. Platinum King - 290000 Exp
71. Iron Edgemaster - 300000 Exp
72. Bronze Edgemaster - 320000 Exp
73. Silver Edgemaster - 340000 Exp
74. Gold Edgemaster - 360000 Exp
75. Platinum Edgemaster - 380000 Exp
76. Grand Edgemaster of the Wolf - 400000 Exp
77. Grand Edgemaster of the Basilisk - 500000 Exp

Sklepy
W większości z nich można kupić broń lub kostiumy. Jest tego naprawdę dużo, a miejsca brak. Dlatego zwrócę Waszą uwagę tylko na dwa z nich. Są to sklep w Subchapter 1, gdzie można zakupić Exhibition Theater dla wszystkich postaci i sklep w Extra Chapter 1, gdzie zdobędziecie Soul Edge.

DoA Online
Pojawiły się pierwsze informacje na temat tego tytułu. Nie będzie to jednak nowa część ani przerobiona „trójka". Będzie to remake pierwszej i drugiej części DoA. Grafika jedynki będzie identyczna, jak w wersji automatowej, czyli doskonała. Kto grał, ten wie... Swego czasu do automatu z DoA wrzuciłem naprawdę dużo monet.
Płyta, na której hulał ten tytuł była jakieś dwa razy mocniejsza od Saturna i posiadała wszystkie najnowsze efekty graficzne, które wtedy robiły naprawdę ogromne wrażenie. Na Saturnie wyglądała prawie tak dobrze, jak na automacie.
Co do DoA 2, to grafika tej pozycji zostanie podciągnięta do możliwości Xboxa. Tytuł ten zostanie wydany na jednej płycie i będzie posiadał opcję gry w sieci. Pytanie tylko, po co odświeżać stare tytuły? Być może Tecmo chce przetestować na tym remake'u możliwości Xbox Live!, aby potem skorzystać z tych doświadczeń i wepchnąć online do DoA 4. Wszystko możliwe.
Premiera w Japonii pod koniec tego roku.

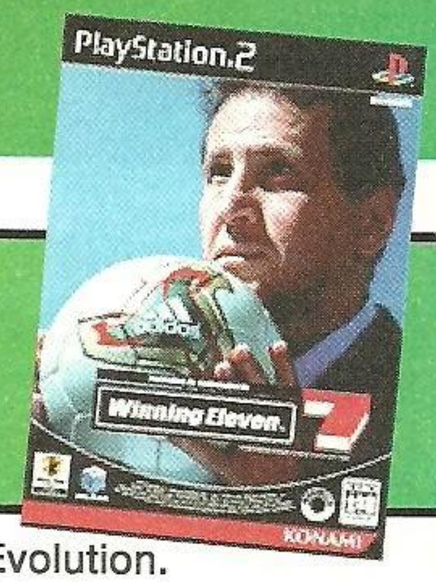
Maximo Vs Army Of Zin
Będzie to sequel Maximo: Ghosts to Glory. Tym razem nacisk z elementów platformówkowych zostanie przesunięty na elementy charakterystyczne dla bijatyki. Chodzonej zresztą. Tak, jak pierwszy Maximo był Ghost and Goblins XXI wieku, tak druga część będzie czymś na kształt Dungeons & Dragons (polecam, szczególnie na automatach!). Będzie tu wszystko, co jest potrzebne w takich grach. Dużo ultra-miodnego siekania, kilka rozległych poziomów i tysiące przeciwników.
Za to grafika pozostanie dokładnie taka sama. Nie tylko będzie utrzymana w podobnym klimacie, ale niektóre modele wyglądają jakby żywcem zostały wyciągnięte z pierwszej części. Tak czy inaczej już nie możemy się doczekać... A w międzyczasie pomęczymy jeszcze raz doskonałą jedynkę.

Figurki
Wygląda na to, że współpraca Namco z Toddem McFarlane rozpoczęta przy Soul Calibur II zacieśnia się. Nie dość, że rysownik zaprojektował Necrida do SC2, to teraz wyda fachowe figurki z postaciami z tej gry. Koniecznie je sprawdźcie. Ivy wygląda jak żywa! Tak, tylko za taką zajawkę płaci się grube pieniądze, ponieważ figurki z firmy Todda uchodzą za jedne z najlepszych na świecie (wcześniej wydał figurki do MGS2), a za jakość się płaci.
Z drugiej strony Namco robi obecnie grę z Spawnem w roli głównej, która bardzo przypomina... Devil May Cry. Co to się porobiło na tym świecie?

Face Breaker #3
Mamy niekłamaną przyjemność zaprosić naszych czytelników oraz fanów Tekken 4 na trzecią odsłonę turnieju FACE BREAKER organizowanego przez CyberLand i Ligę Graczy CGL.
Turniej odbędzie się w czerwcu w Warszawskim Klubie Internetowym CyberLand. Niestety w momencie zamykania numeru nadal nie znaliśmy dokładnej daty. Dlatego polecamy sprawdzić to na stronie [http://www.cgl.pl].
Turniej FACE BREAKER nie jest pierwszym turniejem organizowanym przez CyberLand. Wcześniej CL zorganizował kilka znaczących turniejów w PeCetowe FPS'y oraz dwie poprzednie odsłony FB, które spotkały się z dużym zainteresowaniem indywidualnych obserwatorów, przedstawicieli mediów, sponsorów oraz samych graczy. Największym osiągnięciem CGL było zorganizowanie polskich eliminacji do World Cyber Games (pod nazwą Cyberigrzyska 2001), które były eliminacjami do ogólnoświatowego turnieju organizowanego przez firmę Samsung w Korei. W eliminacjach brali udział zawodnicy z ponad 30 państw. Dzięki Lidze Graczy CGL Polska została zaproszona do turnieju WCG (!). Wraz z trzecią odsłoną zostaje otwarta Liga FACE BREAKER, gdzie każdy z graczy będzie punktowany na podstawie swoich osiągnięć w poszczególnych edycjach. Zwieńczenie Ligi nastąpi podczas Turnieju CGL IV, na którym oprócz Turnieju Tekkena 4 rozgrywane będą Turnieje Counter-Strike oraz Quake III Arena. W turnieju FACE BREAKER 3 wezmą udział najlepsi gracze z całej Polski. Od siebie dodamy tylko, że również tam będziemy. A o całym zajściu poinformujmy Was prawdopodobnie już w następnym numerze. Najlepiej jednak będzie, jeśli sami się tam pokażecie i spróbujecie stanąć w szranki z innymi graczami.

ISS PARTY

Pro Evo i jego liczne rodzeństwo od środka



Witam w dość dziwnym wydaniu ISS Party... Przed Wami lista uaktualnień do Winning Eleven 6 Final Evolution. Są to oficjalne update'y wypuszczane przez Konami, które w Japonii można ściągnąć przez Network Adaptora i bezpośrednio wprowadzić do gry. Są także pierwsze screeny z Winning Eleven 7! [Marcellius]

Oczywiście możecie zastosować te statystyki do poprawienia zawodników w PES2 lub nawet PES, decyzja należy do Was, choć zapewne znalezienie niektórych będzie trudne, jeżeli nie wpisaliście prawdziwych nazwisk. Mam jednak nadzieję, że na coś Wam się te dane przydadzą. Aha, następne update'y nie będą już tak obszerne - nazbierało się tego trochę. Nowych uaktualnień możecie też szukać pod tym linkiem:
http://s1.cgi.gamefaqs.com/boards/genmessage.asp?board=34796&topic=6528975&page=0

O'Brien (Irlandia/Newcastle)
SB - pozycja dodana na drugim miejscu
Lomas (Irlandia Północna/West Ham)
SH - pozycja dodana na drugim miejscu
SB - pozycja dodana na trzecim miejscu
Seaman (Anglia/Arsenal)
Stability: 90
Hierro (Hiszpania/Real Madryt)
Speed: 74
Heading: 83
Puyol (Hiszpania/Barcelona)
Defense: 84
Stamina: 95
Pass Acc: 71
Pass Speed: 72
Long Pass Acc: 75
Barthez (Francja/Manchester Utd.)
Defense: 95
Response: 90
Henry (Francja/Arsenal)
Free Kick: 87
Robert (Francja/Newcastle)
OH - trzecie miejsce
Cocu (Holandia/Barcelona)
CH - drugie miejsce
CB - trzecie miejsce
Del Piero (IWłochy/Juventus)
Shoot Power: 86
Okan (Turcja/Inter)
Shoot Acc: 77
Nesmachny (Ukraina/Dynamo Kijów)
CB - drugie miejsce
Diouf (Senegal/Liverpool)
WG - drugie miejsce
SH - trzecie miejsce
Gilberto Silva (Brazylia/Arsenal)
Body Balance: 82
Stamina: 86
Speed: 78
Acceleration: 76
Response: 76
Shoot Acc: 80
Shoot Power: 78
Heading: 69
Technique: 82
Mentality: 72
Stability: 69
Teamwork: 75
Batistuta (Argentyna/Roma)
Offense: 93
Stamina: 72
Speed: 80
Shoot Acc: 91
Shoot Power: 92
Shoot Technique: 92
Technique: 87
Stability: 71
Phillip Neville (Manchester Utd.)
DH - drugie miejsce
Ian Pearce (West Ham)
CF - drugie miejsce
Offense: 70
Speed: 76
Acceleration: 70
Response: 71
Dribble: 68
Short Pass Acc: 68
Short Pass Speed: 69
Long Pass Acc: 66
Shoot Acc: 70
Shoot Power: 84
Heading: 76
Jump: 75
Technique: 69
Curve: 64
Agressivity: 63
Mentality: 68
Stability: 65
Cambiasso (Real Madryt)
Offense: 71
Defense: 76
Stamina: 87
Speed: 76
Acceleration: 82
Response: 79
Mentality: 70
Stability: 72
Teamwork: 74
Minambres (Real Madryt)
Offense: 69
Defense: 73
Body Balance: 72
Speed: 78
Acceleration: 75
Response: 70
Dribble Acc: 69
Dribble Speed: 70
Pass Acc: 68
Pass Speed: 66
Long Pass Acc: 72
Long Pass Speed: 68
Shoot Power: 71
Heading: 62
Jump: 73
Technique: 74
Curve: 62
Celestini (Olympique Marsylia)
SB - drugie miejsce
Fiorese (PSG)
SH - drugie miejsce
Feindouno (Bordeaux)
OH - drugie miejsce
Maxwell (Ajax)
SH - drugie miejsce
Morfeo (Inter)
SH - trzecie miejsce
Camoranesi (Juventus)
CH - trzecie miejsce
DiVaio (Juventus)
Offense: 89
Pirlo (Milan)
DH - trzecie miejsce
Offense: 78
Defense: 67
Speed: 78
Acceleration: 74
Shoot Acc: 83
Shoot Power: 80
Teamwork: 73
P.K. Kicker - gwiazdka
Kuffour (Bayern Monachium)
Offense: 60
Barbarez (Hamburger SV)
OH - drugie miejsce
Goktan (Galatasaray)
SH - drugie miejsce
Dario Silva (Urugwaj)
Free Kick: 81
Adriano (Parma)
Freekick style - C
Baranek (Czechy)
CF - pierwsze miejsce
Offense: 78
Defense: 40
Madouni (Borussia Dortmund)
Defense: 81
Metzelder (Niemcy/Borussia Dortmund)
SB - drugie miejsce
Ouaddou (Maroko)
DH - drugie miejsce
Ichikawa (Japan)
SB - drugie miejsce
Juan (Bayer Leverkusen)
Age - 23
Delvecchio (Włochy/Roma)
OH - drugie miejsce
Bramble (Newcastle)
Age - 21
Recoba (Urugwaj/Inter)
Curve: 98
Dmitri Alenitchev (Russia)
Age - 30
Ruud Van Nistelrooy (Holandia/Manchester Utd.)
Face type - 110
Face size - 4
Gabri (Barcelona)
SH - drugie miejsce
SB - trzecie miejsce
Benjamin (Hamburger SV)
CF zmienione na DH
Katergiannakis (Olympiakos)
Age - 28
Danishevsky (Spartak Moskwa)
CF - dodana pozycja
Carr (Irlandia)
DH - drugie miejsce
Grygera (Czechy)
SB - drugie miejsce
Berbatov (Bułgaria/Bayer Leverkusen)
Offense: 82
Pizarro (Chile)
Height: 170
Kily Gonzalez (Argentyna/Valencia)
Injure: B
Bernardo Romeo (Hamburger SV)
Offense: 82
Defense: 40
Body Balance: 74
Stamina: 76
Acceleration: 78
Dribble Acc: 70
Long Pass Acc: 68
Long Pass Speed: 69
Shoot Acc: 81
Shoot Power: 78
Shoot Technique: 79

Winning Eleven 7
Tuż przed oddaniem numeru do druku udało mi się zdobyć kilka istotnych, choć nie do końca potwierdzonych informacji na temat WE7 czyli gry, na podstawie której zostanie stworzony PES3. Ha, mam nawet wstępną datę wydania PES3, choć ta oczywiście może się jeszcze zmienić.

- Premiera Winning Eleven 7 - przełom lipca/sierpnia 2003, Pro Evolution Soccer 3 - listopad 2003.
- Ten sympatyczny pan na okładce gry to Zico - legenda piłki nożnej i obecny trener reprezentacji Japonii.
- Gra zostanie wydana na płycie CD-ROM, a to oznacza, że patcherzy znowu będą szaleć...
- WE7 będzie korzystało z dostępu do sieci, chodzą plotki, że będzie możliwość gry w sieci... Osobiście w to jednak nie wierzę - Japończycy będą mogli, tak jak w WE6FE ściągać oficjalne poprawki i uaktualnienia. Mam nadzieję, że chociaż ta innowacja zostanie zawarta w naszej wersji gry, a na grę Online będziemy musieli poczekać przynajmniej do PES4... Szkoda, tym bardziej, że prawdopodobnie w FIFA 2004 będzie już można grać w sieci.
- Poprawiona grafika, w tym poruszające się włosy zawodników i takie szczegóły jak znoszenie zawodników na noszach, bandaże i opatrunki po złapaniu kontuzji oraz możliwość uzupełnienia płynów. Przy tym osotatnim ostatnich nie wiadomo jednak czy to tylko scenka przed dogrywką czy jako realna możliwość zregenerowania w pewnym stopniu kondycji zawodników.
- Dwadzieścia stadionów z ładniejszą publicznością i lepszą grafika.
- Nowy sposób wyświetlania wyniku i nazwisk zawodników.
- Nowe dynamiczne ujęcie kamery.
- Więcej możliwości dryblingu, ale jak znam Konami to nie będzie żadnego przycisku odpowiedzialnego za zrobienie zwodu - nadal wszystko wykonywać się będzie manualnie i jak zwykle niełatwo.
- Sędziowie będą czasami stosować 'przywilej korzyści'.
- Poprawione AI zawodników zarówno w naszej jak i przeciwnej drużynie. Podobno ma się dostosowywać do naszego stylu gry, a także ewoluować.
- Bonusy do odblokowania w tzw. WE Shop. Nie wiadomo jednak, o co dokładnie chodzi, ale prawdopodobnie o dodatkowe elementy do Edit Mode.
- Ulepszony edytor zawodników, nadal nie wiadomo nic o możliwości dokonywania transferów pomiędzy klubami bez konieczności edytowania zawodników.
- Podobno będzie możliwość wprowadzania nowych zawodników do składu reprezentacji (!). Szkoda tylko, że polskich zawodników jest tak mało... Choć kilku dojdzie na pewno - choćby Roman Dąbrowski z Besiktasu - brawa za zapewnienie klubowi mistrzostwa Turcji! Być może także bramkarz Jakub Wierzchowski z Werderu Brema i Michał Żewłakow z Anderlechtu.
- Tournament Creation Mode, podobny do tego ze SWOSa na Amigę.
- Możliwość edytowania defaultowych taktyk zespołów sterowanych przez konsolę.
- Licencja na nazwiska zawodników Korei Płd.
- Różny styl gry w zależności od tego czy drużyna gra w domu czy na wyjeździe.
- Więcej możliwość menadżerskich, a także więcej klubów i zawodników do odkrycia.
- Dojdzie podobno nowy sposób treningu, który ma mieć coś wspólnego z analizowaniem replayów. Nic więcej nie wiadomo.
- WEFA Champions League zastąpi Master League. Będzie wyszukiwarka zawodników i wiele nowych zespołów klubowych - w sumie aż 64 zespoły podzielone na cztery dywizje. Prawdopodobna lista klubów poniżej.

Szkocja
Celtic Glasgow
Glasgow Rangers

Anglia
Manchester Utd.
Arsenal
Chelsea
Liverpool
Leeds United
West Ham United
Newcastle United
Aston Villa
Tottenham
Everton
Blackburn Rovers
Fulham
Charlton

Włochy
Inter Mediolan
Juventus
AC Milan
Lazio
Parma
Roma
Bologna
Chievo
Perugia
Udinese
Brescia

Hiszpania
Barcelona
Real Madryt
Valencia
Deportivo La Coruna
Real Betis
Celta Vigo
Real Sociedad

Niemcy
Borussia Dortmund
Bayern Monachium
Bayer Leverkusen
Hamburger SV
Werder Brema
Schalke 04
Hertha Berlin

Holandia
Ajax Amsterdam
PSV Eindhoven
Feyenoord

Portugalia
Sporting Lizbona
Benfica
FC Porto

Francja
Monaco
Olympique Marsylia
Paris Saint Germain
Bordeaux
Lyon
Auxerre
Lens

Grecja
Olympiakos Pireus
Panathinaikos Ateny
AEK Ateny

Turcja
Galatasaray
Fenerbahce
Besiktas

Belgia
Genk
Anderlecht
Club Brugge

Ukraina
Dynamo Kijów

Rosja
Spartak Moskwa

No i fajnie... Kilka nowych klubów... Schalke 04, Genk, Club Brugge, Brescia, Bologna... Wypadły zespoły z Ameryki Płd., które prawdopodobnie będzie można potem sobie odkryć. I tylko jedno ciśnie się na usta - gdzie na miłość boską jest Wisła Kraków! Następne informacje już wkrótce.

echa silentarium

REBIRTH

Witam wszystkich wyznawców kultu Silent Hill. W zeszłym miesiącu odgrażałem się, że jeśli tylko dotrze do mnie jakiś odzew z Waszej strony, a Gulash nie będzie rzucał mi kłód pod nogi *(ja Ci dam kłody! dałem całą stronę!- gsh)*, to postaram się powrócić do SH na łamach N+. Dostałem sporo maili, szefa przekonałem i mamy... Echa Silentarium. Pamiętajcie jednak, że przyszłość Silentarium zależy tylko i wyłącznie od Was, a moja miłość do serii Konami nic tu nie pomoże, jeśli czytelnicy nie wykażą się jakąś inicjatywą i pomocą w tworzeniu tego działu. Silentarium będzie pojawiać się sporadycznie i to wtedy, gdy będą materiały.

Dobra, a co najchętniej widziałbym w Silentarium? No cóż, mam nadzieję, że wielu z Was ukończyło przygody Heather... Przynajmniej dwukrotnie. Dlatego też na dobry początek chciałbym zająć się próbą interpretacji tego dzieła oraz poszukiwaniem wszystkich nawiązań do poprzednich części serii. Jeśli udało Wam się powiązać wszystkie fakty w jakąś logicznie spójną całość nie wahajcie się ani chwili i natychmiast ślijcie swoje przemyślenia i ciekawostki pod mój adres. Wszystkie opinie i porównania dotyczące SH3 i poprzednich odsłon serii również będą mile widziane. Ja ze swojej strony postaram na bieżąco informować Was o wszystkich nowinkach z miasteczka SH i w miarę potrzeby służyć pomocą we wszystkim, co wiąże się z „Cichym Wzgórzem".

QOORA 1@WP.PL

„W TYM MIEŚCIE KONIEC I W NIM POCZĄTEK"

> Cześć Qoora!

Pomyślałem, że z okazji Twojej niezwykle interesującej recenzji w N+ skrobnę trochę o swoich przemyśleniach na temat Silent Hill.

Nie jestem jednak taki pechowy jak pisałem w pierwszym mailu - Silent Hill 3 zmierza już na PC i mam szczerą nadzieję, że nie będzie miał zbyt drastycznych zmian w stosunku do oryginału. Swoją drogą to zastanawiam się czy nie grałeś w pecetową wersję SH2? Słyszałem bowiem, że była znacznie gorsza od wersji z PS2. Podobno szczególnie klimat podupadł, a to by tłumaczyło czemu sam Silent Team trzyma łapę przy wersji SH3 na PC.

Q: Osobiście nie miałem styczności z wersją PC, ale z tego co wiem wszelkie pogłoski o skopanej wersji na Pieca to szczera prawda. Jeśli bardzo interesuje Cię porównanie obu wersji polecam jedną z lepszych polskich stronek poświęconych tematyce SH, która opisuję w dalszej części Silentarium.

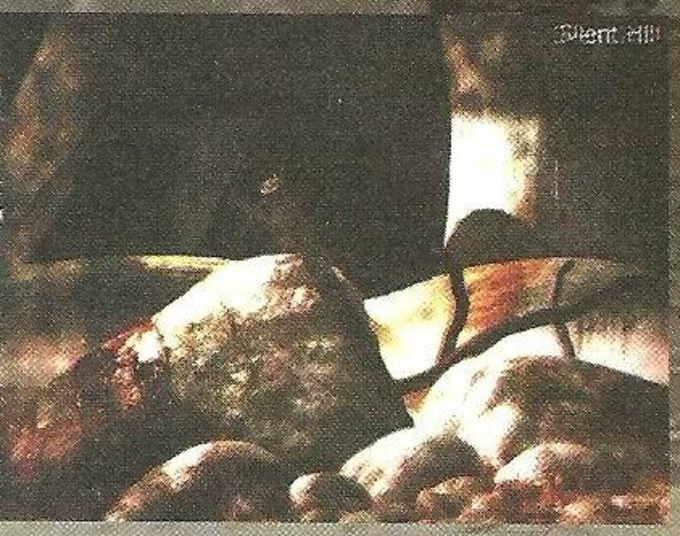
W Neo Plus spisałeś się rzeczywiście na medal ze swoją recką, potraktowałeś cały temat naprawdę poważnie. W końcu mówię, że ktoś potraktował serię Silent Hill z należytym szacunkiem i oddał jej prawdziwą cześć. (...)

Mariusz ST.

Q: Bardzo dziękuję Ci za ciepłe słowa. Cieszy mnie, że w recenzji SH3 dostrzegłeś coś więcej niż tylko zwykły „recenzencki obowiązek". Właśnie takie było moje zamierzenie - przekazać coś więcej o SH niż tylko suche fakty.

PS: Wraz z listem przesyłam obrazek, który stworzyłem zainspirowany Silent Hill.

Q: Genialna praca! Twój obrazek po raz pierwszy otworzyłem w środku nocy, zaraz po dwugodzinnej sesji z SH3 i naprawdę wywarł na mnie ogromne wrażenie z powrotem przenosząc mnie w koszmar opuszczonego miasteczka. Zamieszczam go w Silentarium, aby także inni fani SH mogli zobaczyć, jak bardzo wspaniała seria Konami może zainspirować do twórczej pracy.



> Witam

Muszę pogratulować artykułu w Neo+. Kilka stron rozmowy o Silent Hill robi wrażenie. Nawet niektóre osoby piszące do mnie stawiają pytania "Czy czytałeś może nowe Neo+?". Czekałem z mailem aż do wydania N+. Chciałbym nawiązać do jednego miejsca w Twoim liście. (Q: Chodzi odpowiedź, jakiej udzieliłem Harry'emu mailem, ale nie będziemy jej tutaj przytaczać). Do momentu, w którym pisałeś o chodzeniu po centymetrze, sprawdzaniu każdej ściany... To udziela mi się zawsze, gdy powracam do Silent Hill (pierwsza część). Często moje wyprawy kończyły się na zwiedzaniu tajemniczego miasteczka, oglądaniu przyrody, dziwnych zakątków oraz posterów na ścianach. Zauważ, że jedyne co pozostaje żywe w Silent Hill to właśnie roślinność: drzewa, trawa. Tylko gdy świat przemienia się w mroczną stronę psychiki - na florę nie ma miejsca...

Lubię chodzić po ulicach SH. Nie tylko po to, aby przechodzić kolejny raz koszmar Harry'ego Masona (to jest oczywiste, lecz na drugim miejscu). Kocham stanąć na chwilę na skrzyżowaniu Matheson Street oraz Bachman Road, czuję wtedy jak śnieg delikatnie opada na moją twarz i po chwili roztapia się. Płatek po płatku... Stoję tak przez piętnaście minut i rozmyślam o życiu, o niebezpieczeństwie, o kruchości ludzkiego bytu. Wtedy czuję się jakbym stał obok ojca poszukującego swojej córki. Stoję tuż obok niego - on i ja. Czuję jak Harry wzdycha, marszczy czoło i pyta się mnie z przeraźliwą szczerością: "Co teraz?...". Nie wiem jak Ty, lecz ja nie poczułbym takiego klimatu bez takich podróży do miasteczka. Wydaje mi się, że to właśnie one powodują zacieśnienie więzi między graczem - podróżnikiem (lubię tę nazwę), a pustym miastem. Hmmm... Pamiętasz może tę fontannę? W części rekreacyjnej. Gdy do niej dochodzisz, pojawia się ptak. Do rzeczy - często właśnie tam przesiadywałem. Jak emeryt karmiący gołębie w parku. No, może nie jest to idealne porównanie... Patrzyłem w czarną taflę fontanny i widziałem różne, przeróżne rzeczy. Głębia wody w Silent Hill po prostu zabija. To ma swój urok...

Teraz wiesz, co czuję wobec pierwszej części SH. Nawet dziś byłem Tam i patrzyłem na wodę. Wyobraź sobie jak później wyglądał mój dzień. Cały czas wzrok przechodził przez ściany i nie mogłem skupić się na jednej rzeczy. Chyba już o tym wspominałem, ale dla pewności powtórzę. Jestem trochę zazdrosny o "jedynkę". Tak naprawdę to nie zgłębiłem SH w stu procentach, może w osiemdziesięciu. Teraz doszła druga część. Zawsze gdy mam ochotę spotkać się z Jamesem, w głowie pojawia się Harry... Kiedyś myślałem, że Konami nie wyda drugiej części, o trzeciej nawet nie marzyłem. Pamiętam jak pewnego dnia szedłem przez miasto i myślałem jak będzie wyglądać druga część, jeżeli powstanie, oczywiście. Obecnie na rynek wchodzi SH3. Całość toczy się za szybko, przecież wielu ludzi w SH nie uzyskało Katany, nie wspominając o żółtym HyperBlasterze. Z tego co wywnioskowałem grając w prequel'a, wydaje mi się, że SH2 posiada dwa razy więcej sekretów i różnych "tajemniczych miejsc". Obawiam się, że po raz kolejny gracze "przelecą" przez ten tytuł, nie zagłębiając się zbytnio. Tylko trochę podłapią, o co chodzi, aby wiedzieć coś o trzeciej części... Tego obawiam się najbardziej. Dlatego chcę to zmienić. Pragnę, aby każdy, kto zapozna się z Tym tytułem postarał się pozostać z nim dłużej, oferując sobie dawkę niezapomnianych przeżyć. Widzę, że Ty również masz podobne plany. Bardzo cieszę się z tego powodu, ponieważ takie osoby jak my mogą zmienić ogólne mniemanie o grach komputerowych typu "horror". To nie tylko przejście i ujrzenie wszystkich zakończeń. To również zachwycanie się kunsztem twórców. Sam zastanawiam się: gdybym napisał taką grę, umieściłbym w niej masę sekretów oraz smaczków dostępnych tylko dla najbardziej dociekliwych... Rozpisałem się, cholera, ale ten temat zawsze porusza mnie do takiego stopnia, że mogę napisać książkę.

Harry Mason

Q: No cóż, mogę tylko podpisać się pod słowami Masona i zachęcić wszystkich do spojrzenia na SH z takiej właśnie perspektywy.

> Cześć!

Nie jestem kolekcjonerem Waszego pisma, kupuję je raczej sporadycznie. Stałem się posiadaczem 53 numeru przez przypadek, uwagę moją przykuł napis „Silent Hill 3". Przeczytałem wszystkie artykuły dotyczące dzieła Konami. „ZŁO w służbie DOBRA" był naprawdę ciekawy. Qoora, na pewno jesteś szczęśliwy, że mogłeś przekazać Polakom swoje spostrzeżenia i przeżycia dotyczące SH3!(...)

Q: Nawet nie wiesz jak bardzo! Marzyłem o tym od dawna, a ofiarą tych marzeń padł Gulash, którego dzień w dzień od ponad trzech miesięcy męczyłem o tę grę, hehe.

Silent Hill 4? Dobry pomysł. Wystarczy trochę zmian. Przydaliby się nowi designerzy, młodzi ludzie, fani. Może coś by z tego wyszło? Żaden SH nie usatysfakcjonował mnie do końca (druga część była zdecydowanie najlepsza). Według mnie Konami wykorzystało dopiero ok. 25 procent swoich dobrych pomysłów. Kombinacje są proste: syf, bród, stal i przedmioty codziennego użytku. Tak można stworzyć najlepsze pomieszczenia, postacie. Mamy nieograniczone pole do popisu. W SH4 bohaterem powinien być zdecydowanie mężczyzna. Co powiecie o młodym prawniku? Inteligentny, lecz niedoświadczony. Zło nie jest mu obce, zajmował się już wieloma sprawami morderstw. Co mogło go skłonić do przybycia do SH? Mógł przegrać celowo (ktoś mu przemówił do rękił ważną sprawę, zabójcę wypuszczono. Widząc rozpacz rodziny liczącej na sprawiedliwość zaczął mieć wyrzuty sumienia. Postanowił przyjrzeć się sprawie bliżej. Trop poprowadził go właśnie do „cichego miasteczka" itd. Psychika naszego bohatera? Z czasem wyrzynanie kolejnych maszkar stało się dla niego przyjemnością, zaczął wariować, traktować to jako grę, zabawę. Mocne. Wczuwamy się w rolę, każdą ranę traktujemy jak własną (trzeba zlikwidować ten wskaźnik energii w menu; bohatera powinny pokrywać siniaki i zadrapania). Nagle, w połowie gry tracimy rękę. Patentów na podniesienie adrenaliny jest wiele. Mógłbym tak w nieskończoność (dlaczego Konami nie zatrudni mnie do napisania scenariusza?)

Rikkimaru

Q: Tak, na pewno jakieś zmiany by się przydały, ale czy te proponowane przez Ciebie popchnęłyby serię w dobrym kierunku? Gdybyś przedstawił mi swój pomysł dotyczący prawnika zanim ukazało się SH2 nie miałbym żadnych zastrzeżeń. Ale już James był taką właśnie zwykłą postacią obarczoną grzechami przeszłości, tyle że bez określonego zawodu. A co byłoby dalej? Skoro mamy prawnika, to w SH5 można umieścić lekarza, co również dawałoby spore pole do popisu. Takimi zawodami można by rzucać w nieskończoność, ale myślę, że zmiany powinny iść o wiele dalej i sięgać nie tylko fabuły, ale też sposobu rozgrywki etc. Przyznaję jednak, że patent ze zlikwidowaniem wskaźnika energii wydaje się bardzo na miejscu. A utrata ręki? No nie wiem, za bardzo zalatuje RE, chociaż ten motyw jako krótki epizod (np. część koszmaru sennego w samej grze) mógłby się sprawdzić. Proponuję wysyłać swoje pomysły bezpośrednio na adres Konami (serio). Ja tak zrobiłem i liczę na to, że w czwórce zobaczę chociaż jedną z moich wizji, hehe. Bananowi się podobało, czemu nie miałyby Konami?! Do przeczytania... Mam nadzieję, że niebawawem.

SILENT HILL CORE

Harry Mason, który jest autorem jednego z listów w Silentarium, współtworzy wraz z Zangiefem i Ebolą jedną z najlepszych i najbogatszych polskich witryn internetowych poświęconych grom spod znaku SH. Co więcej, w moim odczuciu wygrywa też z wieloma zachodnimi site'ami poświęconymi tej tematyce, a do najlepszych brakuje jej bardzo niewiele. Jeśli szukasz jakiegoś światełka, które rozjaśniłoby Ci mroki SH, koniecznie musisz odwiedzić SH Core. Ja ze swojej strony mogę tylko pogratulować autorom samozaparcia i poświęcenia, a także życzyć dalszych sukcesów i w ten sposób zmobilizować ich do dalszej, wytężonej pracy. Brawo, panowie, oby tak dalej!

> http://republika.pl/silenthill_page/

NEON

Gawędy Adriana powrócą za miesiąc (powód - spójrzcie na stronę 22). Napisaliście coś? Ślijcie pod adres: *marcellus@neoplus.com.pl*

OPOWIEŚCI Z KRYPTY

Co trzy lata świat się zmienia radykalnie. Ludzie głupieją coraz bardziej i idea staje się coraz prostsza – zabawić się na śmierć.

Tak to właśnie skalkulowano. Świat zmienia się w tempie tak zastraszającym, że ciężko wyczuć, czego tak naprawdę powinniśmy się spodziewać. O tym, jak cierpią twórcy silników graficznych do gier już pisałem. Zaczynasz tworzyć jakiś kod – wygląda niczym cud techniki. Kończysz – wychodzi średniak, bo inni już dawno tę technologię opanowali. Na E3 pokazano nowy filmik z Halo2 – faktycznie gra wygląda cudownie, ma niezłe efekty i sporą grywalność. Jak mawiał jednak Miyamoto Musashi „Kiedy ty odpoczywasz, twój wróg trenuje". Zważcie kiedy H2 się ukaże. Ileż to jeszcze czasu! Do tej chwili wszyscy konkurenci widzieli już filmik i rozmyślają, co z niego zerżnąć i jak tu wypuścić swoją grę choćby miesiąc wcześniej (żeby została zrecenzowana we wcześniejszych numerach czasopism). Nie ma co się więc unosić i krzyczeć: „Halo2 za rok będzie wyglądało cudownie!". Wszystkie gry wtedy tak będą wyglądały. A niektóre będą jeszcze ładniejsze! Tak to w branży gier jest. Całkiem niedawno mieliście okazję przeczytać recenzję Yagera na Xboxa. Już drżę na samą myśl o części drugiej, bo spodziewam się... porażki. Wiecie, jak się robi pierwszy tytuł: z zapałem, inwencją, pomysłem. A drugi? Przychodzi wydawca i mówi: wspaniałą robota, chłopaki! Zarobiliśmy kasę, jak nikt! Teraz macie siedem miesięcy, żeby wypuścić drugą część. Nie? W armii bezrobotnych znajdą się tysiące na Wasze miejsce, którzy się tej próby podejmą. Bo, o czym trzeba pamiętać, branża gier, to normalna branża. Normalne miejsca pracy i normalne stosunki biurowe. Coś jest dla Ciebie niemożliwe? Znajdziemy takiego, który się podejmie. Gra wyjdzie słaba? O to się nie martw. Nasz dział marketingu stworzy kilka takich reklam, że nikt nie zauważy.
Ale wróćmy do punktu wyjścia. Jak tu robić gry, skoro nie mamy pewności, że za trzy, cztery lata cokolwiek z dzisiejszego świata będzie wyglądało tak samo! Pralki, odkurzacze, faksy... Że nie zniknie jakieś słowo? Przykład? Pagery – jak długą karierę miały? Odpowiedź tkwi w fantastyce. Trzeba stworzyć świat dalekiej przyszłości, albo świat fantasy, który przecież funkcjonuje w pewnych ustalonych ramach. Tak też ratują się twórcy. I trudno im się dziwić. Zauważcie, że gry, które najsilniej zakorzenione są w rzeczywistości – wyścigi samochodowe, także starają się korzystać z najnowszych wieści technicznych. Zwykle bierze się tam samochody z targów, wystaw i zapowiedzi, żeby – kiedy gra wyjdzie – ludzie nie pukali się w głowę. No i oczywiście po to, by była jakaś przyjemność z jeżdżenia. Bo ludzie chcą dzisiaj przede wszystkim mieć, posiadać, kupować. Gdziekolwiek się nie obejrzeć, z każdej strony, wszyscy uświadamiają nam, że będziemy szczęśliwi, jeśli wejdziemy odpłatnie w posiadanie czegoś. Od spinacza i proszku do prania począwszy, przez konsole, na mieszkaniu i samochodzie skończywszy. Mam wrażenie, że wszyscy już chcą mi coś sprzedać! Jako mieszkaniec dużego miasta (i współczesnego świata zarazem) najczęściej borykam się z myślą, że jeśli chcę gdziekolwiek wyjść z domu, muszę wyjąć jakąś kasę. Co za koszmar! A z drugiej strony barykady stoją agencje reklamowe, które piszą bezwstydnie, że Fable będzie miała tryb cooperative... ech. A naprzeciw im ja, redaktor pisma, który piszę czasem „tę grę warto mieć, żeby nie wiem co". I tak walczymy ze sobą, wmawiając sobie różne rzeczy. „Ludzie ludziom zgotowali ten los". Zastanawiam się tylko, co będzie dalej? Jaki następny krok? Przecież świat długo tak nie wytrzyma, nie? **[Grabarz]**

ODD Stuff

Tym razem wpłyniemy na zupełnie niezbadane wody... Będzie o nawigacji. [txt: dr. Thug]

Marzyliście kiedyś o GPS w swoim samochodzie? Teraz marzenia mogą stać się rzeczywistością. Po przygodzie z GB Izek obiecałem sobie, że już nic mnie nie zaskoczy. I znowu dałem się podejść... Nawigacja samochodowa oparta na systemie GPS w Japonii była dostępna już w latach 80. Nawet mimo drogiego sprzętu technologia ta sprzedawała się całkiem nieźle. Oto dwie konsolowe próby wtargnięcia na ten teren.

Car GPS NAVI HiSaturn

Ten zestaw był rewolucyjny z kilku powodów. HISaturn jest specjalną, ekskluzywną wersją czarnej konsoli. Hitachi postanowiło na bazie Saturna wyprodukować specjalną edycję przygotowaną do działania w technologii GPS. Pytanie tylko, po co? A dlaczego by nie? Technologia już jest, gotowy sprzęt także. Wystarczy to skleić do kupy i mamy gotowy produkt dla głodnych nowości Japończyków. Sam Saturn został dość mocno zmodyfikowany. Na górnej powierzchni znajduje się kilka dodatkowych guzików. Oprócz tego doszło kilka nowych wyjść, między innymi na antenę GPS. Oraz mały ekranik LCD (podobno bardzo wysokiej jakości), podłączany z tyłu konsoli, dokładnie tak, jak robi się to w PS one. Oczywiście bez odpowiedniego programu byłaby to tylko kupa złomu. Wszelkie oprogramowanie i mapy zostały wciśnięte na płytę kompaktową.
Samą konsolę umiejscawiało się między przednimi siedzeniami. Nie mam na to sprawdzonych informacji, ale jest bardzo prawdopodobne, że oprócz nawigacji można było grać podczas jazdy!
Cena? Około 2000 dolarów!!!

Marty Car Navi

FM Towns Marty to konsola wyprodukowana przez Fujitsu na bazie ich zabawkowych komputerków (była z nimi kompatybilna). Maszynę wyposażono w całkiem niezły, jak na tamte czasy, procesorek – Intel 386 DX. Ten model nie odniósł jednak sukcesu i szybko został zastąpiony drugą wersją, z mocarnym procesorem 486 na pokładzie. Oprócz tego konsolka posiadała napęd dyskietek, wejścia na klawiaturę i myszkę. Był to sprytny ruch ze strony Fujitsu. W Japonii we wczesnych latach 90. komputery klasy PC były obrzydliwie drogie. Dlatego FM Towns Marty był reklamowany, jako komputer i rzeczywiście oprócz gier był w stanie obsłużyć programy użytkowe. Do tego mógł łączyć się z Internetem! Było to, co prawda, bardzo ograniczone, ale konsolka miała nawet własną stronę z czatem. Można też było grać w sieci. Sprzęt schodził w cenie 700$. Dużo? Przeciętny PeCet w tamtych czasach kosztował grupo ponad 1000$! Tym, co spowodowało, że Marty dobrze się sprzedawał były gry dla dorosłych - wypuszczono na nią całe tony hentaiowych produkcji. Dziś wydawanie takich tytułów jest zabronione, więc ich twórcy przerzucili się na blaszaki. Jedne z najlepszych produkcji z tego gatunku były stworzone specjalnie dla Marty.
OK, ale przejdźmy do zestawu nawigacyjnego. Ta wersja była zupełnie niepodobna do swoich protoplastów. Zwarta, mocna konstrukcja została tak zaprojektowana, aby znieść trudy ciężkich podróży. Mapy, podobnie jak w Saturnie, zostały zapisane na płycie CD. Samą antenę podłączało się na zewnątrz. Poza nawigacją maszyna spełniała wszystkie inne funkcje – dało się na niej grać.
Też zestaw można obecnie zdobyć za kilkukrotnie mniejszą cenę niż HiSaturn - zaledwie kilkaset zielonych.

POYEP ZONE: PlayBoy?

Elektryzująca wieść o nowej konsoli Sony wymaga komentarza. [txt: poyep]

Sony konkrentem dla GameBoya?
Trzynastego maja, podczas wystawy E3, Sony ogłosiło wiadomość, której wiele osób spodziewało się od dłuższego już czasu. Mianowicie japoński gigant zamierza odkroić sobie kawałek sytego tortu, znanego jako rynek konsol przenośnych. Jak wiadomo, od przeszło dekady monopolistą na tym polu jest Nintendo. Pomniejsi producenci próbujący stanąć w szranki z Ninny w zastraszającym tempie odpuszczali batalię, której tak naprawdę nigdy nie mieli szansy wygrać. Jednak Sony to co innego - firma dysponująca kapitałem większym niż Nintendo, a także ugruntowaną pozycją na rynku konsol stacjonarnych może poważnie zagrozić GameBoyowi i nawet jeśli go nie zdetronizuje, będzie stanowiła dla graczy dobrą alternatywę. Pamiętajmy również, że konkurencja w jakiejkolwiek liczącej się postaci oznacza same plusy, począwszy od cen, a skończywszy na ilości gier. Rzućmy pokrótce kaprawym okiem na ujawnione specyfikacje. Ekran mierzyć ma 11.43cm przekątnej i bije tym samym na głowę konkurentów w postaci Nintendo i Nokii. Owo cudo ma mieć ponoć przełomowe znaczenie dla Sony, w kuluarach padają nawet hasła jakoby miało się stać Walkmanem XXI wieku. Ken Kutaragi dodał również, że możliwości techniczne przewyższać będą te znane z PS one. Uniwersalne urządzenie medialne - gdyż taka nazwę nosi projekt, będzie wykorzystywać nośnik nowego rodzaju - dyski o średnicy 60mm i pojemności 1.8 GB (!).
Wbudowany moduł kompresji dźwięku - ATRAC, znany do tej pory z formatu MiniDisc (wynalezionego również przez Sony w 1991 roku), wskazuje na uniwersalność urządzenia. Niestety niewiele wiadomo na temat zespolonego procesora głównego/graficznego wykonanego w technologii 90nm.
Przedstawiciele Sony enigmatycznie nazywają go NURB, a jeśli chodzi o konkrety wiadomo tylko tyle, że jest 32 bitowy i zaprojektowany został pod kątem obsługi w pełni trójwymiarowego środowiska. Wielkość wbudowanej pamięci pozostaje na razie tajemnicą. Procesor będzie obsługiwał różnorodne kodeki video, choć MPEG4 poddawany jest w wątpliwość przez wzgląd na kwestie prawne.
Imponująca jest rozdzielczość wspomnianego powyżej ekranu, która wynosi 480x272 piksele, co przekłada się proporcjami na bardziej naturalny dla oczu format 16:9. Ekran będzie oczywiście matrycą aktywnie podświetloną.
Mieszane uczucia budzi we mnie pomysł zastosowania kart "Memory Stick" jako nośników pamięci, karty te są u nas bardzo drogie, a także stosunkowo trudno dostępne. Drugą stroną tego medalu jest jednak możliwość zastosowania ich do wielu innych celów poza save'ami z gier.
Do komunikacji ze światem zewnętrznym służył będzie port USB 2.0, dzięki czemu podepniemy się do PS2, a być może również PC. Standardowym wyposażeniem będzie również akumulator.
To tyle informacji na temat tej nowej maszynki, gdy coś się w temacie ruszy, oczywiście nie omieszkam Was drodzy czytelnicy o tym poinformować.

Dlaczego rodzi się tyle sequeli?

Cyniczni posiadacze GameCube mówią na konsolę Sony SequelStation. Sarkastyczni posiadacze PlayStation 2 na Xboxa mawiają Parasitebox. Złośliwi posiadacze Xboxa przezywają GameCube RemakeCube. [txt: Turi]

Powstawanie kolejnych części gier, które w przeszłości przyniosły znaczny dochód, jest zjawiskiem pospolitym i normalnym. Zjawiskiem zaś irytującym, żeby nie powiedzieć przykrym jest fakt, że tyle ich powstaje. Czyżby developerom brakowało oryginalnych pomysłów i nietuzinkowych rozwiązań? Czy może chcą wyłącznie napełnić swoje portfele, kosztem zniecierpliwionych i wygłodniałych graczy, licząc na szybki zysk z gry która posiada znakomity „rodowód". Jak sądzicie, czemu tak mało jest świeżej krwi?

O podjęciu prac nad następną częścią danej gry decyduje niewątpliwie twórca, producent. Jego decyzja poparta jest wynikami sprzedaży produktu wcześniejszego, który dobrze przyjął się w środowisku graczy. Tu dochodzimy do pierwszych wniosków: do spłodzenia preqela bądź seqela w olbrzymiej mierze przyczyniamy się my - gracze, którzy kupiliśmy jego pierwszą część. Oczywiście nie ma w tym nic złego; wręcz logiczne jest, że dzieła, które stoją na wysokim poziomie mają duże wzięcie. Ilu graczy odmówi pięknym, dopracowanym i szalenie ciekawym grom, które wychodzą z warsztatów Sony, Konami, Capcomu czy Segi (itp.)? I wreszcie ilu z nich po wspaniałej zabawie, niezapomnianych przeżyciach i przygodach nie pragnie zagrać w ich dalsze części? Toć wręcz się ich domagamy! W takiej sytuacji odpowiedź fabrykanta jest oczywista. Jest to zamknięte koło , które raczej nigdy się nie zostanie otwarte. Kolejna sprawa to fakt inwestowania pieniędzy w nowe produkcje. Stworzenie gry powyżej średniej, wiąże się z olbrzymimi kosztami i wkładem pracy (dwudziestoosobowy sztab ludzi, dwa lata wytężonych robót i kwota w wysokości trzech milionów dolarów to już właściwie standard). Gry rozwijają się w zastraszającym tempie z uwagi, iż branżę charakteryzuje duża dynamika rozwoju. Pieniądze, jakie wytwórcy będą musieli przeznaczyć na grę, aby ta sprzedając się, zwróciła im chociażby koszty produkcji, będą już tylko wzrastać.

W obecnych czasach zaawansowane sesje motion capture stały się chlebem powszednim. Aby gra ładnie wyglądała, nie wspominając już o tym, by zaskakiwała grafiką, trzeba przeznaczyć kupę pieniędzy na badanie nowych technologii – wprawdzie można kupić silnik gotowy, lecz mimo wszystko wiąże się to z wydatkami, gdyż w większości przypadków należy go modyfikować na potrzeby danego tytułu. Na taki kredyt mogą pozwolić sobie praktycznie tylko teamy z dużych korporacji, które cieszą się zaufaniem, mają na swym koncie wyśmienite tytuły i wloką za sobą bagaż doświadczeń. Pomimo to, firmy odnoszą się z dystansem do wielu świetnych projektów i wolą inwestować w pozycje sprawdzone - po prostu ryzyko jest zbyt duże. Zresztą spójrzcie na listę gier jakiegoś większego holdingu i policzcie sobie, ile gier znajdujących się nań jest kontynuacjami, bądź ile z nich bazuje na oklepanym pomyśle – wnioski nasuwają się same! Zapewne niejeden developer ma ambicje stworzenia „czegoś nowego, wyróżniającego się z tłumu", ożywczego czy nowatorskiego, lecz brakuje mu na to środków, ponieważ marnuje się w jakiejś lichej i biednej firmie, która wydaje same crapy zmierzając tym samym każdego dnia ku otchłani. Wszelkie prośby i apelacje złożone przed ołtarz szefostwa zostają odrzucone gdyż spółka boi się inwestować w coś, co ma niepewną przyszłość. A jeśli już ujrzy w projekcie jakiekolwiek szanse powodzenia, to będzie zapewne asekurować się ograniczając nań budżet. To z kolei może odbić się na produkcie końcowym w postaci cięć, których niedoświadczeni programiści nie będą umieli ominąć tak, by gra nie straciła drastycznie na swej jakości – ile to razy, było tak, że plan był ambitny, lecz zabrakło środków na jego wykończenie. Ostatecznie twór nie sprzeda się w zadowalającej ilości kopii, a szefostwo dojdzie do wniosku, że inwestycja się nie opłaciła i trzeba było przeznaczyć pieniądze na coś wypróbowanego, co przyniosłoby, choć filigranowe „plony". I koło ponownie się zamyka. Bardzo odważnym, a zarazem absurdalnym argumentem dla poniektórych osób może być fakt , iż wydawanie sequeli to swoiste budowanie gruntu pod całkowicie nowe gry, które wymagają sporego wkładu pieniężnego. Jeśli ktoś nie rozumie, co mam na myśli to już wyjaśniam. Wiadomo, że kontynuacje tytułów z pierwszej ligi, w gruncie rzeczy zawsze dobrze się sprzedadzą przynosząc znaczne dochody. Powtórzenie tego zabiegu kilka(naście) razy pociągnie za sobą zapewne znaczny przyrost pieniędzy do skarbu danego konsorcjum. Takie „rezerwy" spowodują, iż dyrektorzy staną się bardziej otwarci na nowe plany, pomysły, i chętniej będą w nie pakować, gdyż nie ryzykują nadto szarpnięć w budżecie - przy prowadzeniu nieudolnej polityki zabiegi te mogą niestety powodować długi czy nawet bankructwa, ale to już inna sprawa. Gdyby ponownie spojrzeć na mentalność graczy, to dojdziemy do konkluzji, iż większość z nich (w tym ja) woli kupować produkcje pewne, czyli te, które odcisnęły się w jakiś sposób w ich pamięci. Ktoś powie, że to nieprawda, bo on wpierw czeka na recenzje i dopiero potem kupuje. Prawda jest jednak taka, że (jak na razie) rynkiem rządzą jednostki przeciętne, które wolą nabyć coś, do czego mają jakieś zaufanie, niźli kupić przysłowiowego kota w worku; decyzja jaką podejmiemy wydaje się już odgórnie narzucona. Nie wspominając już o sprzedaży w dniu premiery czy ilości zamówień przedpremierowych. Wszak na niektóre sequelki jest tak duży popyt, że są poważne problemy z ich zakupem!

Final Fantasy X-2 - sequel... dziesiątej części.

Sugerujemy się zapewne odczuciami, jakie pozostawiła poprzednia część, sądząc, że takie same, a nawet większe zapewni nam jego następca – to normalne. Na innych zaś działać może zwyczajnie sentyment, bądź bliżej nieokreślone nęcenie (wynikające na przykład z opinii znajomych). Każdy z nas dokłada swoją cegiełkę w tej kwestii, a to jak wiadomo czyni tylko ten magiczny mur większym i silniejszym, przez co z czasem coraz trudniej będzie nam go obalić...

Mimo wszystko cieszę się niezmiernie, że przychodzi na świat tyle następnych części gier. Dlaczego? To już temat na inny artykuł.

Teraz Polska... Instrukcja

Już od pewnego czasu gry na PS2 ukazują się w Polsce w pudełkach opisanych w naszym ojczystym języku. [txt: Dzik Rzeźnik]

Jest to zjawisko na tyle ciekawe i godne uwagi, że tłumaczeń dokonują ludzie, którzy nie mają zielonego pojęcia, o czym piszą. Dlatego na opakowaniach i w instrukcjach znajduje się całe mnóstwo idiotycznych błędów. Z całego ogrodu wyrwaliśmy kilka najładniejszych kwiatków...

Zaczniemy od polskiego opakowania znanego wszystkim Tekken Tag Tournament. Nawet tylna okładka pudełka została spaprana – znajduje się tam takie zdanie: „- 20 początkowych i 10 dodatkowymi postaci z serii Tekken". Na górze pojawia się jeszcze błąd czcionki - „Pokieruj siłń". Ale najlepsze czeka na nas w instrukcji. Pierwsza strona, tytułowa, sam początek – znajduje się tutaj tylko jedno słowo: „Polskim".

U góry kolejnej kartki czytamy – „Dysk zawiera oprogramowanie dla komputerowego systemu rozrywkowego PS2". Jedziemy do działu przygotowanie – „...naciśnij przycisk Open, a pokrywa konsoli otworzy się. Połóż płytę na podstawce...". Gdzie ta pokrywa? Gdzie podstawka?

Tuż obok znajduje się takie zdanie: „W podręczniku tym termin Multitap używany jest w odniesieniu do multitapu"... No bardzo ciekawe, a termin masło odnosi się zapewne do masła...

Dalej w części o sterowaniu jest fajny obrazek, z którego można się dowiedzieć, że prawa gałka nazywa się fachowo „manipulo analógico esquerdo", a guzik to „botao" z akcentem nad a...

Na stronie o trybach gry znajduje się z kolei coś takiego: „Zdecyduj, jak chcesz grać w TTT lub dokonaj wyboru opcji gry w Menu Trybów". Lub? Fajnie, wychodzi na to, że mamy przynajmniej dwa sposoby.

Z dalszej części dowiedzieliśmy się czegoś, co może przyprawić o ból głowy najwytrawniejszych nawet znawców Tekkena... Istnieje bowiem: „blok nie do obrony". Ani chybi to jakieś straszne zagranie, wymagające całych lat praktyki...

Najlepsze z tego wszystkiego są jednak opisy postaci znajdujące się w rozdziale „Lista postaci i poleceń". I tak Jin Kazama to „śmiertelna błyskawica", nie wspominając już o tym, że pod jego nazwiskiem znajduje się zdjęcie Kazuyi Mishimy. Paul to „porywczy artysta sztuk walki", Forest Law „powrót ognistego smoka", Lei „super policjant", King „wściekłość bestii", Nina „cichy zabójca" i the very best... Yoshimitsu „mechaniczny ninja kosmosu". Z kolei Xiaoyu to „entuzjastyczna dziewczyna", Hwoarang „krwawy szpon", Eddy „mściciel z jaskini", Julia „wędrowna wojowniczka", Gun Jack „niepohamowany potwór-rzeźnik", Jun „ekologiczny wojownik", Baek „zabójczy jastrząb", Anna „szkarłatna błyskawica", Armor King „złowrogi kwiat", Ganryu „wielki niepohamowany gingko", a Bryan to „oko węża". Ninja kosmosu? Potwór-rzeźnik? Ekologiczny wojownik? Jakie to szczęście, że Biedronka jest tak blisko!

Biorąc pod lupę instrukcję do „The Lord of the Rings: The Two Towers" także można dowiedzieć się kilku ciekawych rzeczy. O komputerowym urządzeniu rozrywkowym już wiemy, ale warto się nauczyć, że po wciśnięciu przycisku Open wysunie się podajnik dysku... Opis wskaźnika zdrowia uświadamia, że: „ Jeśli ten pasek zniknie, będziesz martwy [...] lecz przechodzenie przez mikstury może zregenerować utracone zdrowie". Nie ma to jak dobre przejście przez miksturę.

Opis do wyboru postaci głosi: „Wybierz bohatera, który poradzi sobie z zadaniem". To logiczne, nie ma co wybierać takiego, który sobie nie poradzi.

Uwaga, tej gry nie ma sensu kupować! „Jeśli podczas uruchamiania konsola nie znajdzie na karcie pamięci zapisanych stanów gry LOTR, menu główne nie zostanie (o zgrozo!) wyświetlone". Pamiętajcie także by „Wybrać gniazdo karty pamięci, zawierające odpowiednią kartę pamięci".

Na wszelki wypadek przytoczymy jeszcze kawałek z gwarancji: „Ta gwarancja nie ma zastosowania do oprogramowania jako takiego, które dostarczane jest „tak jak jest"...". No tak, to ma sens. Gdyby było dostarczane jakoś inaczej, to zapewne dystrybutor objął by je gwarancją, np. „tak jak nie jest",

Czy to nie wspaniale, że doczekaliśmy się czasów, w których możemy zapoznać się z tajnikami gry z dołączonej do niej instrukcji w języku polskim? Dla nas rewelacja. Oby tak dalej chłopaki... Tylko pomyślcie czasami.

Bezprzewodowy pad do Xboxa

Najnowszy bezprzewodowy pad Logitecha do Xboxa nie ma wad. Choć kilka mniej lub bardziej istotnych mankamentów się znajdzie. Pierwszym z nich jest brak slotów na kartę pamięci w padzie, zamiast tego znajdują się one w odbiorniku podłączonym do portu konsoli. Dla normalnych graczy jest to całkiem wygodne rozwiązanie, jednak dla korzystających z Live'a może okazać się problemem, bo jak wiadomo headset podłącza się właśnie do slotu na kartę pamięci. Drugim zgrzytem są rozmiary pada – jeżeli pasował Wam rozmiarami standardowy pad do Xboxa to ten również nie będzie sprawiał problemów. Jest podobnych rozmiarów, ale wygodniejszy. Ma też najlepiej ze wszystkich padów do Xboxa rozplanowane podstawowe przyciski. Tak, lepiej nawet niż controller S. Na dokładkę przyciski bardzo dobrze reagują i są wygodne. Gorzej jest z rozmieszczeniem Start i Select, ale można się do tego przyzwyczaić. Gałki są całkiem dobre, ale stawiają odrobinę za mały opór – szczególnie prawa, co może mieć znaczenie przy strzelankach fpp. Jednak lewa jest doskonała, lepsza niż w obu padach Microsoftu. Spusty też sprawują się bez zarzutu, mają spory skok i stawiają wystarczający opór. Krzyżak, który był mankamentem w padzie Logitecha do PS2, tutaj zachowuje się bardzo poprawnie. Aha, pad łyka cztery baterie alkaliczne. To dużo, ale wcale nie robi się przez to cięższy niż normalny, stary pad do Xboxa. Nie ma więc tego szoku, co po przesiadce z Dual Shocka 2 na bezprzewodowy pad Logitecha. Na tych czterech bateriach będzie pracował przez około 50 godzin i to przy włączonych normalnych wibracjach. Przed wyczerpaniem baterii, pad zasygnalizuje nam konieczność wymiany wyłączeniem wibracji. Jeżeli będziemy grali przy wyłączonych wibracjach (ale trzeba to zrobić z poziomu gry), to pad będzie działał nawet przez sto godzin. Imponujący wynik. Technologia 2.4 GHz sprawia, że nie ma żadnych problemów z zakłócaniem pracy innych urządzeń, a odległość, z której można bez problemu sterować wynosi ponad sześć metrów.
Pad jest najlepszą w tym momencie konstrukcją tego typu. Wadą jest oczywiście wysoka cena. **[mac]**

Force Feedback do GameCube

Logitech bardzo stara się zaistnieć na rynku peryferiów do konsol. Praktycznie robią już wszystko. O kierownicy do PS2 – Driving Force rozpisywaliśmy się wielokrotnie. Teraz nadeszła bardzo podobna konstrukcja do GameCube. Gorsza niestety. Po pierwsze bardzo droga – w Anglii sama kierownica kosztuje 50 funtów, a za sprzedawane oddzielnie pedały trzeba dopłacić jeszcze 20... A po co komu kierownica bez pedałów!? A taką właśnie dostaliśmy do testów. Jak każda kierownica Logitecha, ta również jest bardzo solidnie wykonana. Choć pewne zastrzeżenie budzi plastikowe kółko kierownicy, które jest trochę zbyt śliskie. Ale w gruncie rzeczy spisuje się bez większych problemów. Rozłożenie przycisków też jest całkiem wygodne. Force Feedback jest jak zwykle silny i bardzo podkreśla wrażenia płynące z grania. Tak więc większych wad, poza ceną, nie dostrzegliśmy. Jest tylko jeden problem – na GC jest strasznie mało wyścigów, które w pełni wykorzystują możliwości tego kółka. Oto one: Downtown Run, Hot Wheels Velocity X, Need For Speed: HP2, Paris-Dakar Rally 2, Pro Rally 2002, Rally Championship, Speed Challenge... Na PS2 warto je było kupić dla samego GT3, w przypadku tych gier mija się to raczej z celem. **[mac]**

Online konsole w Sieci

Witajcie po raz kolejny. Dziś kolejne wieści z frontu gier sieciowych, oraz test Amplitude. [txt: OG]

Amplitude

Ten tytuł dopiero co zadebiutował w Stanach, a już ma rzesze oddanych fanów, którzy wycinają w sieci. Po zalogowaniu się trafiamy na ekran wyboru opcji, który swoim układem przypomina ten z SOCOMa. Zaczynając od góry mamy do wyboru opcje: podłączenia się do gry lub założenia własnej (w sumie na raz może grać do czterech osób). Poniżej mamy dwie opcje wyszukiwania. Albo staramy się znaleźć odpowiadającą nam grę (jest kilka kryteriów do wyboru), albo wpisujemy ksywkę gracza i program sprawdza, czy jest dostępny online. Jeszcze niżej mamy listę Lobby oraz chyba jeden z najciekawszych pomysłów, który można było wsadzić do gry muzycznej. Bawiąc się w pojedynkę możemy stworzyć sobie własne remiksy. Co z nimi później zrobić? Oczywiście wysłać na serwer, aby inni użytkownicy mogli je sobie ściągnąć i podziwiać naszą pracę. Do każdego remiksu można dodać krótki komentarz. Ściągnięcie takiego utworu trwa około jednej sekundy, po czym jest on zapisywany na karcie. Po tym wchodzimy do odpowiedniej opcji i odsłuchujemy dzieła ludzi zza oceanu.
Jeszcze niżej mamy ranking graczy. I tu w końcu dowiedziałem się, po co są te marne skaczące ludziki i ubranka, które dla nich zdobywamy. Dzięki temu można sobie stworzyć własny wizerunek, który będzie ukazywał się w momencie, kiedy najedziemy na ksywkę danego gracza.
Co ciekawe Amplitude pozwala grać również tym, którzy nie posiadają stałego łącza. Nie sprawia to najmniejszego problemu, ponieważ wycinając w sieci potrzebujemy zaledwie dwóch do trzech kilobajtów na sekundę wolnego łącza.
Sama gra... Uhuhuhuhu, jest bardzo intensywna, a goście wymiatają. Jeżdżąc w THPS4 miałem jeszcze coś do powiedzenia w starciu z prosami, to tu całkowicie wymiękłem. Większość gier toczonych jest na poziomie Brutal i z bonusami ustawionymi na full. Oj, naprawdę się dzieje! Cała gra w offline to przy tym pikuś. Goście łykają najtrudniejsze wiązanki, przeskakują po torach w mgnieniu oka, co chwila łapią bonusy i natychmiast je odpalają. Żeby im dorównać nie wystarczy zaliczenie trybu dla samotnej osoby. Należy jak najwięcej ćwiczyć w sieci, ponieważ tu reguły są zupełnie inne. Walczymy przede wszystkim o punkty, a nie przetrwanie na trasie. Z innymi porozumiewamy się dzięki funkcji chat. Jest ona dostępna w głównym menu, w podmenu dla oczekujących na odpalenie gry oraz podczas samej zabawy.
Jestem pewny, że jeśli ktoś z Was pokocha Amplitude, to tryb gry wieloosobowej będzie dla niego spełnieniem marzeń. Tylko niech najpierw przygotuje się na potężny cios.

Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution

PSO jest tytułem, który wyrwał mi z życiorysu kawał czasu. Nawet całkiem niedawno miałem okazję spędzić kilkanaście godzin w sieci i polevelować swoją postać. Jednocześnie mogłem się przekonać jak bardzo od czasów DC gra się zestarzała. Już nie mówię o grafice, ponieważ ta na GameCubie i Xboxie została bardzo poprawiona, ale sama koncepcja trąci myszką. Zamknięte lokacje, możliwość współpracy tylko z trzema innymi graczami... Chyba nawet autorzy spostrzegli, że czas na odświeżenie paru aspektów PSO. Zatem wyjęli z tej pozycji wszystko, co się dało, pozostawiając tylko otoczkę i wsadzili całkowicie nowy środek. W efekcie otrzymamy grę, która wygląda jak PSO, ale gra się w nią zupełnie inaczej. Akcja będzie miała miejsce na Ragol, spotkamy stare potwory, oraz znajdziemy się w miejscach, które już kiedyś odwiedzamy. Z tą małą różnicą, że teraz walka będzie podzielona na tury, a rolę naszego oręża będą spełniać specjalne karty do kolekcjonowania. Styl gry będzie przypominał rasową karciankę, z tą różnicą, że walczyć będziemy poprzez Internet. Koniec z potyczkami w czasie rzeczywistym. Tu staniemy naprzeciwko przeciwnika i postaramy się go zniszczyć korzystając z szarych komórek. Pomysł jest jak najbardziej trafny i nie wyobrażam sobie, aby ten tytuł mógł zawieść. Bądźmy dobrej myśli, być może już niedługo Ninny przekona się do online.
PSO III wyląduję na GameCubie już pod koniec roku.

Destruction Derby: Arenas

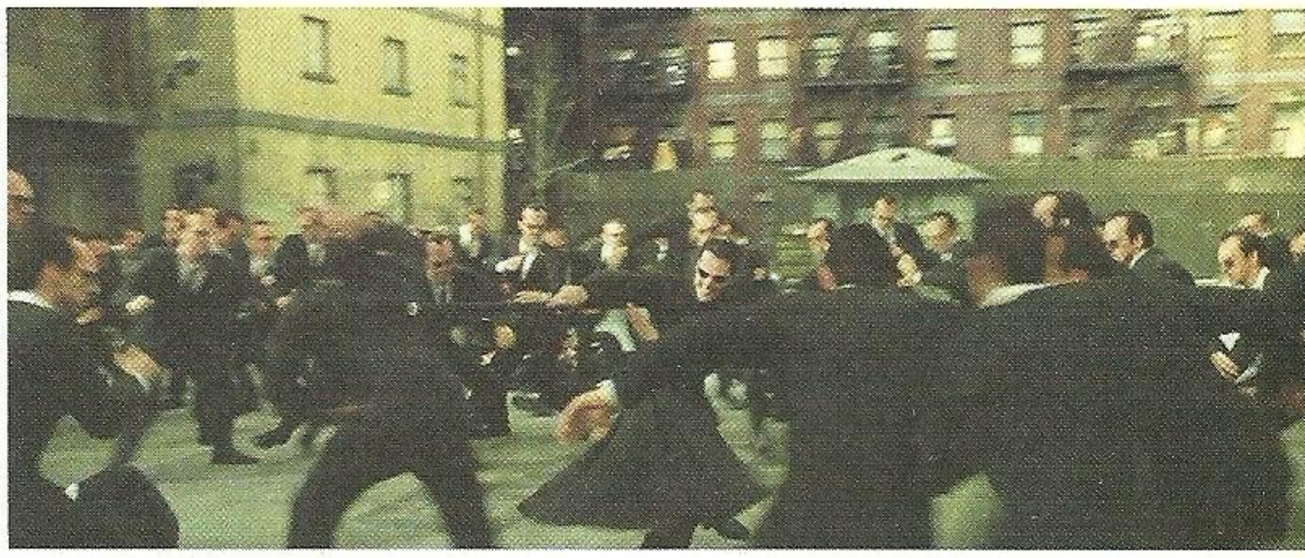
Ten tytuł jest we wczesnym stadium tworzenia, ale już teraz otrzymaliśmy wersję alpha i z przyjemnością mogę Wam zakomunikować, że znajduje się w niej tryb online. Tyle, że jeszcze nie zostały postawione odpowiednie serwery, więc nie byłem w stanie go przetestować. Za to udało mi się zebrać kilka istotnych informacji. Na jednej trasie będzie mogło się ścigać do szesnastu chętnych. Jeszcze nie zostało to potwierdzone, ale wszystko wskazuję na to, że w DA jest także tryb masowej rozwałki na zamkniętych arenach. Styl prowadzenia samochodów będzie czysto arcade'owy.
Za odpowiednie manewry będziemy zbierać punkty oraz ładować dopalacz, który nie tylko będzie odpowiedzialny za super przyśpieszenie, ale da nam także wystarczający pęd, aby jednym uderzeniem niszczyć inne auta. Być może już niedługo rozpoczną się testy tej pozycji w sieci. Wtedy postaram się o większe info.

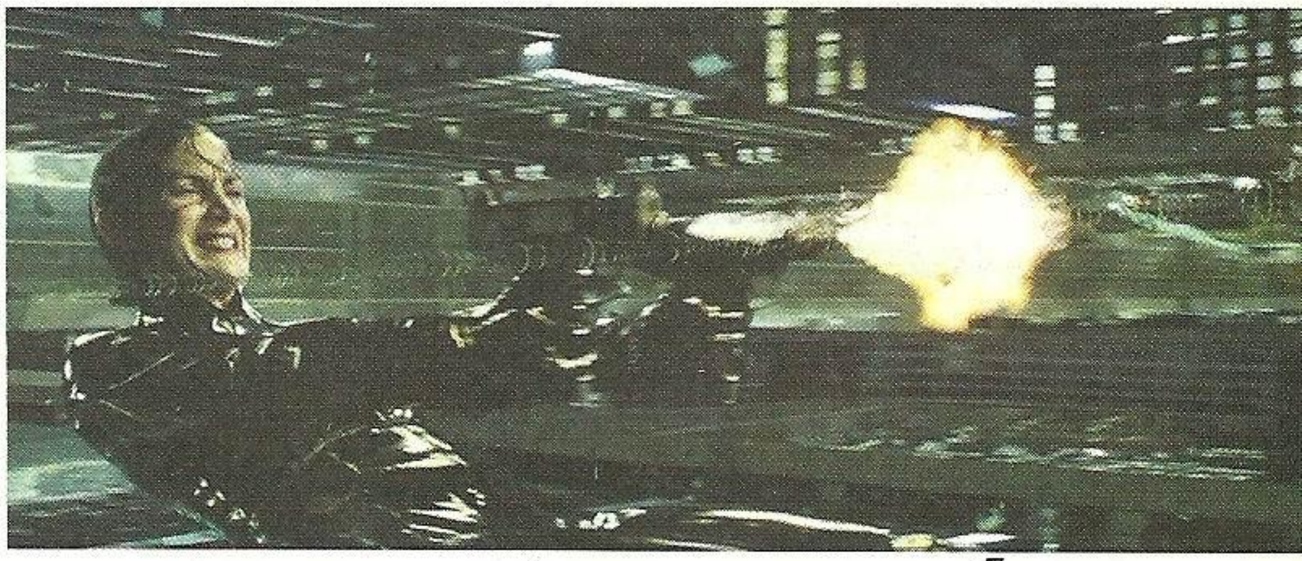
Monster Hunter

Jest to najnowszy projekt Capcomu, który tak naprawdę dopiero się kształtuje i jeszcze nie wiadomo, na jakiej konsoli wyląduje (ale mi się rymuuuje). Będzie to strzelanka w dość nietypowym środowisku - dzikie, zamieszkałe przez różnorakie bestie obszary wyglądające jak Park Jurajski. I rzeczywiście, część przeciwników przypomina zmutowane dinozaury. Podczas walki będziemy dzierżyć łuk, który po odpowiednich modyfikacjach będzie mógł strzelać nawet rakietami. Czyżby szykowało się coś na kształt Turoka? Niech będzie, byle miodniejsze.

My Street

Wesoła składanka mini gierek dla najmłodszych z opcją NetPlay. Bardzo chętnie opowiedziałbym Wam, jak sprawdza się to w praniu, ale wygląda na to, że program zawiera ograniczenia regionalne. Prawdopodobnie Europejczycy nie będą mogli zagrać z Amerykanami.
Cóż, pozostaje tylko czekać na premierę u nas.





MATRIX reaktywuje X-MENÓW

(Smith) - Mr. Anderson, did Morpheus told you the truth about your father?
(Neo) - He said you killed him!!!
(Smith) - No, Mr. Anderson. I am your father.

Czas i pieniądz to najwięksi terroryści – naucza WWO. W przypadku kultury masowej to twierdzenie aż za często znajduje potwierdzenie (wystarczy porównać „Aliens" z „Obcym 4"). A jednak w przypadku „Matrixa" i „X-Men 2" łudziłem się nadzieją. Czekałem tłumacząc sobie, że na pewno będzie dobrze. Przecież musi być dobrze, bo „nastawienie determinuje podróż". Tylko jak tu podróżować, kiedy nie ma drogi?

NEO JEST PLUS WIĘC DAJE MEGA MINUS

Po wyjściu z kina z nowego „Matrixa" pomyślałem, że świat nie jest już taki sam. Jest gorszy. Nie ma się co oszukiwać. Wszystko można spie..., zwłaszcza, jeżeli ma się nieograniczone środki.
Bracia Wachowscy mieli jak rzadko w Hollywood wolną rękę – jedynka sprzedała się zbyt dobrze, żeby ktokolwiek mógł ich ograniczać. Setki milionów wpływów i setki milionów ludzi zakażonych wirusem „Matrixa", czekających na więcej spotkań ze światem, w którym maszyny przejęły władzę. Z rzeczywistością, której iluzoryczność przeczuwamy już od pokoleń, mimo że z trudem potrafimy się do tego przyznać. Wachowscy po prostu osiągnęli sukces, jakiego nie dało się zakwestionować. Nie dość, że wygrali Oscary (pierwszy „Matrix" sieknął kilka statuetek Amerykańskiej Akademii Filmowej w tym za efekty specjalne pokonując samego Mistrza Lucasa i jego Epizod I), nie dość, że zarobili pieniądze i zdobyli szacunek, to jeszcze mieli całe cztery lata na przygotowanie dwóch filmów mogących odmienić historię kina coraz bardziej robiącego bokami.
Tyle tylko, że zamiast rzucić rzeczywistość na kolana, Wachowscy stworzyli produkt, który obraża nawet kulturę masową. Przygniatająca przewidywalność cieniutkiej intrygi, żenująco słabi aktorzy, nudne efekty i ograne do wyrzygu chwyty. Jednym słowem: „Matrix Reaktywacja".

SŁABOŚĆ JAKO CNOTA

W pierwszym „Matriksie" jest tylko jedna uderzająca głupota przeszkadzająca w delektowaniu się obrazami dynamicznej jatki. Pomysł, że maszyny używają nas jako baterii był po prostu kretyński. No bo co, takie są mądre, a elektrowni atomowej nie potrafią zbudować? Bez przegięć.
Dwójka ma takich kwiatków naprawdę dużo więcej. Zwielokrotniony do granic absurdu Agent Smith znowu dostaje bańki, bo Neo od czasu, kiedy dzięki miłości zgwałcił śmierć, jest jeszcze lepszym graczem. Lata po Matriksie jak Superman, czasami robiąc sobie krótką przerwę na posiekanie kilku lub kilkudziesięciu nowych, mocniejszych Agentów. Poza tym, jak na Zbawiciela przystało chodzi ubrany niczym ksiądz, a kiedy wraca do rzeczywistości – łatwo ją poznać, bo wszyscy noszą takie śmieszne lekko poddarte i mocno przybrudzone ubranka – jak Jezus Chrystus pociesza obywateli Syjonu złaknionych Mesjasza. I tak to jakoś idzie, tylko z ekranu, co trochę powtarzają, że tylko Neo, mega gracz, upora się z mega zagrożeniem w postaci ćwierć miliona strażników mających zniszczyć Syjon i wszystkich jego mieszkańców. Po jednym Strażniku na jednego mieszkańca. Oczywiście w dwójce nie zobaczymy jeszcze finałowej konfrontacji, bo twórcy dają nam wyraźnie do zrozumienia, że na takie cukiereczki będzie czas w trójce. Chyba nie lubię już słodyczy.

MIŁOŚĆ CI WSZYSTKO WYBACZY WIĘC ZGWAŁĆ JĄ

Problem z drugimi częściami trylogii polega na tym, że są tylko przejściówką między jedynką a trójką. Z jednej strony mają narobić apetytu na więcej, z drugiej dobrze by było, gdyby miały też jakąś własną oś dramaturgiczną. Jako że w pierwszym „Matriksie" Trinity uratowała Neo dzięki swojej miłości, w dwójce ich uczucie zostanie wystawione na próbę. Jak w przypadku Supermana i Lois Lane.
Jedyne, co mogło uratować film przed śmiesznością to dynamiczne walki i sekwencje akcji. W końcu choreografię jatek przygotował Yuen Wo Ping. Nie będę pisał o tym, co najbardziej mnie rozczarowało. Powiem tylko tyle: ani przez chwilę nie zaczęło mi szybciej bić serce, jak w jedynce, gdy Morfeusz daje świadectwo swojej wiary wywalając ze łba ścianę i idąc na pewną śmierć w ramionach Agenta Smitha. Tutaj za każdym razem wiadomo, kto wygra i nikt nawet nie próbuje nas oszukiwać, że jest inaczej. Dramaturgia leży i nawet mieczyki samurajskie nie pomagają.

ZAPALMY BLANTA MUTANTA

O ile „Matrix" jest dość nowoczesny i odwołuje się raczej do percepcji graczy odpowiednio ustawionej dzięki życiu z komputerem, o tyle cykl „X-Men" od samego początku bazował na bardziej klasycznym przekazie. Tu wszystko jest proste. Mamy świat, ludzi i ewolucję, która nagle cholernie przyspieszyła. Mutantów jest wielu – przecież każdy z nas czuje się czasami jak mutant osaczony przez niedobrą rzeczywistość – ale ludzi wciąż jeszcze jest dużo więcej. Obie rasy od samego początku nie żyją ze sobą w symbiozie, raczej przygotowują się do wojny. Zanim do niej dojdzie, obejrzymy kilka filmów wprowadzających w klimat nieuniknionego Armageddonu.
Za „X-Menami" stoi bardzo ciekawy reżyser Bryan Singer (m.in. rewelacyjni „Podejrzani", za których Kevin Spacey wziął pierwszego Oscara) i kilku aktorów o mocnych nazwiskach. Taka organizacja produkcji zyskuje ostatnio wielu orędowników, wystarczy popatrzeć na cykl „Harry Potter", w którym grają najwybitniejsi aktorzy angielscy. U Singera mamy dwie kobiety nagrodzone Oscarem (Rogue – Anna Paquin nagrodzona za „Fortepian", Storm – słodziutka i jędrniutka Halle Berry uhonorowana za „Czekając na wyrok"), dwóch weteranów scen szekspirowskich (Patrick Stewart i Ian „Gandalf" McKellen) i dwa popularne ciała - (Hugh Jackman, Rebecca Romijn-Stamos). Czyli dla każdego coś miłego.
Intryga w dwójce nie zasługuje na uwagę, więc powiem tylko tyle, że tym razem do konfliktu pomiędzy nacjami dąży człowiek wykorzystujący mutantów. Poza tym, mamy tu wszystkie elementy układanki charakteryzującej filmy powstające tylko z myślą o rankingach wpływów: trochę miłości, trochę walk, trochę efektów, dużo wodnistego gadania i zero emocji. Idealny film na niedzielę w domu, kiedy próbujesz się pozbierać po ekstrawagancjach weekendu. Średnio wykonany produkt podpisany raczej przez producentów niż przez reżysera (jeżeli chcesz się spotkać z Singerem jako twórcą obejrzyj raczej „Ucznia Szatana" na podstawie Kinga). Żadnego rozczarowania, bo kiedy kupujesz hamburgera nie spodziewasz się smaku sushi.

RAPTOWNY FARTU BRAK

Bryan Singer i bracia Wachowscy. Trzech ludzi z wizją, którzy postanowili zmierzyć się demonem kultury masowej. Trzech ludzi, którzy jeszcze do niedawna tłumaczyli, że nawet egzystując w środku hollywoodzkiej machiny nakręcanej jedynie wizjami przyszłych zysków, można pozostać sobą i powiedzieć coś ciekawego. Skłonić widzów do myślenia. Naiwniactwo.
Zamiast zrobić dobry film, bracia Wachowscy napięli się do granic możliwości i stworzyli nie dość, że hamburgera, to jeszcze mało zjadliwego. Oczywiście odpowiednia kampania reklamowa sprzeda tę bułę bez problemu, ale niesmaku w ustach nie da się usunąć nawet za pomocą szczoteczki do zębów i pasty. Pyrrusowe zwycięstwo w walce z publicznością, całkowita indywidualna przegrana. Bo jeżeli nie wkładasz w swoją pracę całego serca, nie oczekuj, że dzięki niej staniesz się lepszym człowiekiem. Zagłaskani przez hollywoodzki system zapomnieli o priorytetach i zamienili Neo na Supermana. Stali się częścią Matrixa nawet nie zdając sobie z tego sprawy. Podświadomie wybrali niewłaściwą pigułkę.
Singer nie musiał niczego wybierać, bo dla niego praca nad „X-Menami" to taki rodzaj intelektualnej prostytucji. Za miliony dolarów Singer pozwala się wynajmować do pracy, która ma służyć letniej rozrywce. Ze swojego zadania wywiązuje się dobrze. Dostarcza hamburgera roztaczającego miły zapach sztucznych substancji smakowych, a potem wraca do domu i za ciężko zarobione pieniądze zjada sushi zamówione z restauracji.
Czas i pieniądz to najwięksi terroryści...

Szeregowiec Mandella

Mandella jest felietonistą i recenzentem filmowym, a te poglądy są jego własnymi.

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ KUPIĆ LUB ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE - tel (022) 624-78-16

KSIĄŻKI FIRMOWANE PRZEZ NEO PLUS

KONSOLOWE KOMPENDIUM

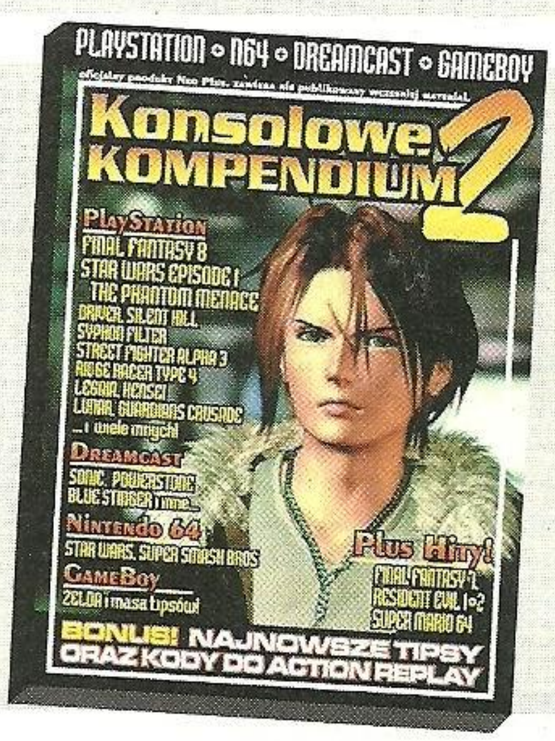
Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

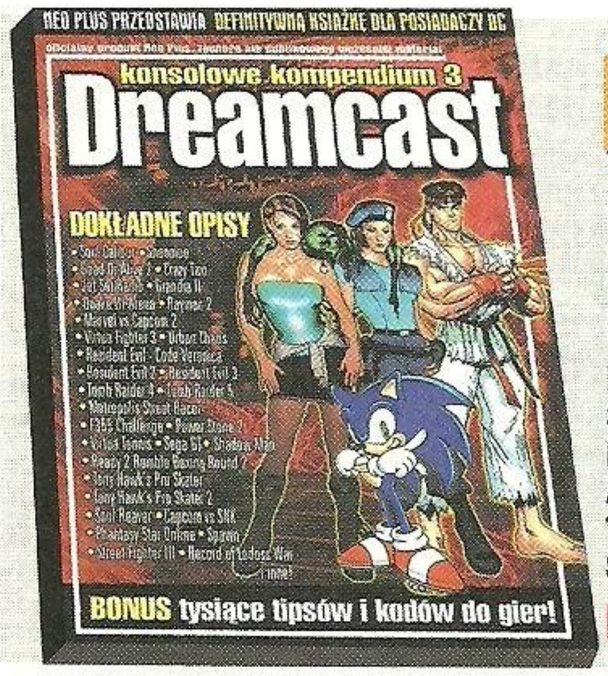
Liczba stron: 272 **Cena:** 14.99 (razem z kosztami przesyłki)

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Dtiver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!

Liczba stron: 320 **Cena:** 19.99 (razem z kosztami przesyłki)





KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol - w sumie 45 opisów do najlepszych gier na konsolę Segi i nie tylko. 272 strony drobnym maczkiem. Zawiera zarówno uzupełnione i poprawione, jak i premierowe materiały. Oto lista:

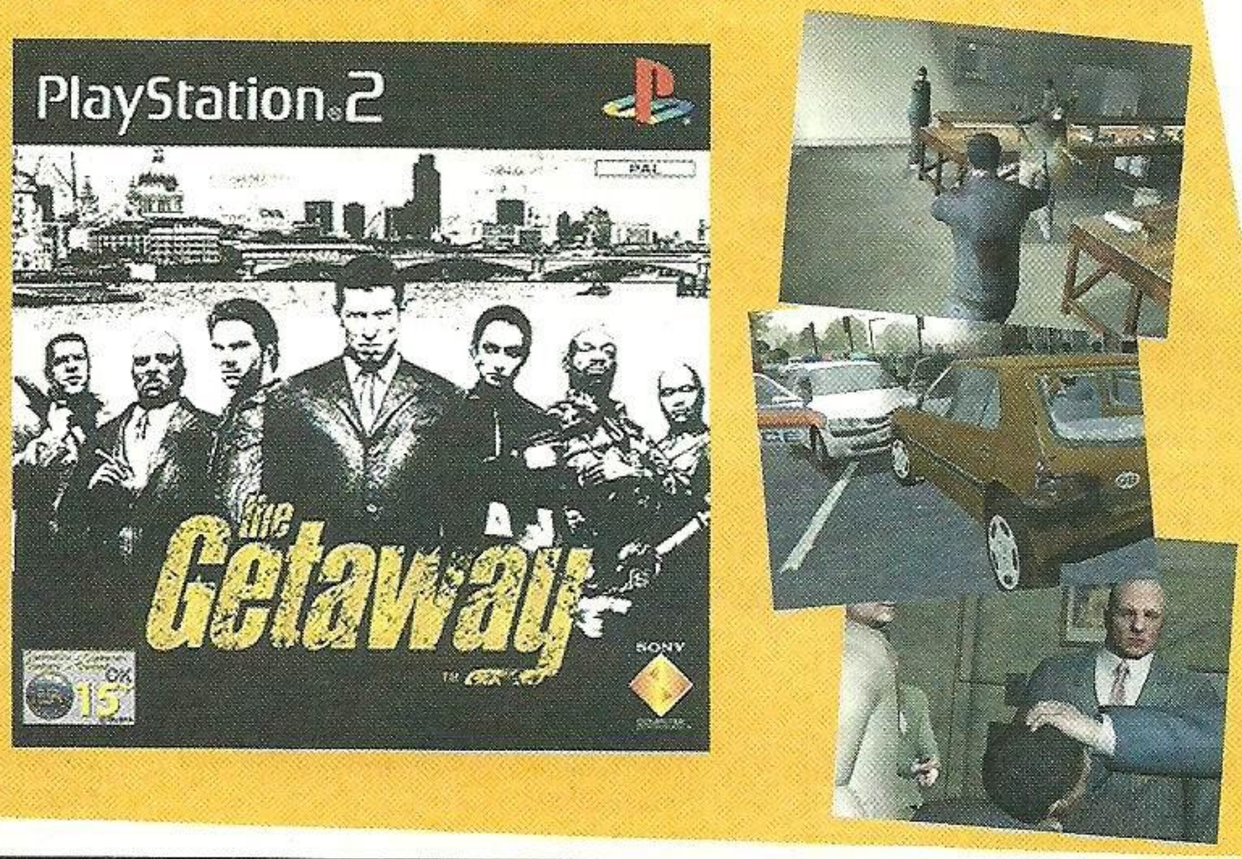
Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark, Marvel VS Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Residenet Evil CV, Illbeed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, UFC, Virtua Tennis, 18 Wheeler APT, Metropolis M-SR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III Arena, Chu Chu Rocket, Phantasy Star, Soul Calibur, Marvel vs Capcom 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, Street Fighter III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, Virtua Fighter 3 A DODATKOWO MNÓSTWO TIPSÓW I KODÓW!!!

Liczba stron: 272 **Cena:** 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

BONUS! BONUS! BONUS!

ZAMÓW DOWOLNĄ KSIĄŻKĘ DWA NUMERY ARCHIWALNE, LUB PRENUMERATĘ, A OTRZYMASZ OD NAS W PREZENCIE WERSJĘ DEMO GRY THE GETAWAY NA PLAYSTATION 2!

(ważne do wyczerpania zapasów i tylko w sprzedaży wysyłkowej)



NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ KUPIĆ LUB ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE - tel (022) 624-78-16

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym. Dalej wystarczy opłacić zamówienie na poczcie lub w banku.
Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca.
UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym, aktualnym kuponie.

CENY PRENUMERATY

6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)

W razie problemów prosimy o kontakt przez email pod adresem: marcellus@neoplus.com.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-16.

ARCHIWALIA

UWAGA! PROSIMY O BARDZO STARANNE WYPEŁNIANIE KUPONÓW! NAJLEPIEJ DRUKOWANYMI LITERAMI!

NUMERY o1 - o7 CIĄGLE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY

NEO PLUS nr 15 listopad 99
OPISY I RECENZJE: Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding
RECENZJE: 40 Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW Jesień 99

NEO PLUS nr 16 grudzień 99
OPISY I RECENZJE: Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible,
RECENZJE: Army Men Air Attack, Crash Team Racing,
EXTRA: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2

NEO PLUS nr 20 kwiecień 00
OPISY I RECENZJE: Alundra 2, Fear Effect, SaGa Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część 2
RECENZJE: Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thunder,
EXTRA: PIAYSTATION 2- test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o grach na PS2

NEO PLUS nr 22 czerwiec 00
OPISY I RECENZJE: WIld Arms 2, Jojo's Bizzarre Adventure, Misadventures of Tron Bonne, Gekido, Crazy Taxi, Vagrant Story
RECENZJE: Zombie Revenge, Red Dog, Micro Maniacs, N-Gen Racing,
EXTRA: E3 2000 - Relacja + pierwsze screeny z MGS 2!

NEO PLUS nr 24 wrzesień 00
OPISY I RECENZJE: Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, KOudelka
RECENZJE: Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, VGirtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon
EXTRA: Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff w Cannes

NEO PLUS nr 25 październik 00
OPISY I RECENZJE: Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires
RECENZJE: Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, UFC , Rayman 2,
EXTRA: Relacja z wystawy ECTS

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE tel (022) 624-78-16

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA
każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

SWW 2711
PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)
ARCHIWALIA
każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:
KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.
KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.
KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

SWW 2711
PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)
ARCHIWALIA
każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:
KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.
KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.
KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

SWW 2711
PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)
ARCHIWALIA
każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:
KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.
KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.
KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

SWW 2711
PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)
ARCHIWALIA
każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:
KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.
KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.
KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

ARCHIWALIA

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3 część 1, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - jedyna naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: Final Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena, Sega Extreme Sports
EXTRA: Recenzje gier na PS2: t Scope, SSX, Smuggler's Run, Midnight Club

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, Ready 2 Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio, The
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record Of Lodoss War, Fear Efefct Retro Helix
RECENZJE: Nba Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: Wojna konsol! Oraz megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj. Titan, Q2 PS2 i inne
EXTRA: megaimport: ISS na P2, Grand Theft Auto 3 - raport, CGet Connectef - Dreamcastem w sieci

NEO PLUS nr 34 lipiec/sierpień 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 35 wrzesień 01
OPISY I RECENZJE: Onimusha, Extermination, NBA Street, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
EXTRA: FIGHT ON - przedstawienie Dead Or Alive 4, Tekkena 4 i Dead or Alive 3, pierwsze spotkanie z FFX

NEO PLUS nr 36 październik 01
OPISY I RECENZJE: Devil May Cry, Dragon Riders, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Skies Of Arcadia, Soldier Of Fortune, Saiyuki - Journey West
RECENZJE: Alien Front, Extreme G III, Sheep, Dog & Wolf i inne
EXTRA: Spaceworld - wystawa Nintendo w Japonii

NEO PLUS nr 37 listopad 01
OPISY I RECENZJE: Martian Gothic, Ico, Tales Of Destiny 2, Sheep, Dog & Wolf, X-Men 2
RECENZJE: Crash Bandicoot 4, Airblade, Half-Life, Spider-Man 2, NHL 2002
EXTRA: Soul Calibur 2 - pierwsze obrazki, Test japoskiej Gamecube

NEO PLUS nr 38 grudzień 01
OPISY I RECENZJE: Silent Hill 2, Syphon Filter 3, Shenmue 2 cz. 1, Tales Of Destiny cz. 2
RECENZJE: Tony Hawk's Pro Skater 3, Jak & Daxter, GTA3, NBA 2K2, Kinteica
EXTRA: METAL GEAR SOLID 2 - nareszcie jest!

NEO PLUS nr 39 styczeń 02
OPISY: GTA3, Shenmue 2 cz. 2, Harry Potter
RECENZJE: Pro Evolution Soccer, SSX Tricky, Soul Reaver 2, World Rally Championship 2001, Shenmue 2, Harry Potter
EXTRA: XBOX - test amerykańskiej konsoli i czterech gier

NEO PLUS nr 41 marzec 02
OPISY: Drakan The Ancient's Gates, Herdy Gerdy
RECENZJE: Drakan, Pirates, State of Emergency, Shadowman 2, Star Wars Racer Revenge,
EXTRA: NEON - sześc stron publicystyki, Final Fantasy XI

NEO PLUS nr 42 kwiecien 02
OPISY: Shadowman 2, Fatal Frame
RECENZJE: Star Wars Jedi Starfighter, Kings Field, Fatal Frame, Mad Maestro, Army Men RTS
EXTRA: Resident Evil na GameCube! Importy: Tekken 4, Onimusha 2, Soul Calibur 2,

NEO PLUS nr 43 maj
OPISY: Blood Omen
RECENZJE: Spider-Man, Red Card Soccer, Everblue, Deus Ex, D.N.A., Virtua Fighter 4, Smash Court Tennis
EXTRA: MEDAL OF HONOR FRONTLINE - megazajawka, Winning Eleven 6, GameCube w Europie - recenzje pierwszych gier.

NEO PLUS nr 44 czerwiec
OPISY: Medal Of Honor Frontline
RECENZJE: Medal Of Honor Frontline, Pikmin, Way of the Samurai, Final Fantasy X, Agressive Inline
EXTRA: E3 2002 - pierwsza część megarelacji z wystawy w Los Angeles, zajawki pięć nowych gier Star Wars!

NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpien
OPISY: FINAL FANTASY X - 18 stron!
RECENZJE: Stuntman, GT Concept Toky-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
EXTRA: Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach

NEO PLUS nr 46 wrzesien/paźdz.
OPISY: Onimusha 2, Prisoner Of War, The Thing
RECENZJE: Commandos 2, Conflict: Desert Storm, Enclave, Sega GT 2002, Tekken 4, The Thing, Toca Race Driver
EXTRA: PS2 - trzecia generacja: Mark Of Kri, Ratchet&Clank, Primal, SLy Cooper, WRC2 oraz ECTS 2002!

NEO PLUS nr 47 listopad
OPISY: Hitman 2
RECENZJE: Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
EXTRA: PS2 Online - gramy w sieci

NEO PLUS nr 48 grudzień
OPISY: GTA Vice City - megaopis!
RECENZJE: BloodRayne, Harry Potter 2, Pro Evolution Soccer 2, Ratchet&Clank, Red Faction 2, Suikoden 3, Tony Hawk 4, WRC2 Extreme, Eterenal Darkness, The House Of The Dead 3, ToeJam & Earl III

NEO PLUS nr 49 styczeń 2003
OPISY: Rygar The Legendary Journey
RECENZJE: The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Star Wars: Bounty Hunter, Star Wars: The Clone Wars

NEO PLUS nr 50 luty
OPISY: The Getaway
RECENZJE: Primal, Dr. Muto, Panzer Dragoon Orta, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Guily Gears XX, Crimson Sea, Mario Party 4, The Sims, Dragons Lair 3D, Quantum Redshift, RTL Skispringen 2003

NEO PLUS nr 51 marzec
RECENZJE: The Mark Of Kri, Devil May Cry 2, Vexx, Rayman 3, MGS2 Substance, Battle Engine Aquila, Racing Evoluzione, Pride FC, Legaia: Del Saga, Galerians: Ash
EXTRA: Silent Hill 3 - Banan zaprasza do Cichego Wzgórza...

Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

wpłacający: .....

ul. .....

| | | |

TECHNIKALIA

Na pytania natury technicznej odpowiada red. Poyep - piszcie do niego pod adresem: poyep@go2.pl. Prośba o polskie znaki!

Witam i na wstępie przepraszam za małą wpadkę w zeszłym miesiącu. Chodzi oczywiście o modem do GCN. Napisałem, że takiego nie ma, co oczywiście było pomyłką, gdyż takowy modem istnieje i jest dostępny nawet w naszym kraju. Dzięki za wytknięcie błędu i nie wahajcie się zrobić tego ponownie.

Posiadam komputer z podłączoną Neostradą Plus. Mam pytanie - co będę musiał zakupić, aby rozdzielić łącze na komputer i PlayStation 2? Czym różnią się od siebie routery, switche, huby? Z góry dziękuje za odpowiedź.
Pozdrawiam

Mariusz

Będziesz potrzebował routera. Switche i huby służą do podziału sieci, hub wysyła informacje do wszystkich kompów, a switch tylko do adresata.

Witam!
Czy można w Polsce podłączyć Dreamcasta do internetu przez SDI? Jeśli tak, to jak to można zrobić?

Barwer

Tak, można trzeba tylko kupić kartę sieciową.

Cześć!!
Mam dwa pytania dotyczące podłączenia konsoli PS2 do monitora:
1. PS2 można podłączyć do monitora m. in. przez kartę telewizyjną i przez VGA Box. Za pomocą jakiego podłączenia uzyskam lepszą jakość obrazu?
2. Gdzie mogę nabyć VGA Box i w jakiej cenie?
Pozdrawiam

Adam

Jeśli kupisz VGA Box, nie będziesz potrzebował karty TV, bo sygnał zostanie skonwertowany automatycznie. Oczywiście VGA Box zapewnia lepszą jakość obrazu i wyświetlanie bez przeplotu na monitorze, cena to ok. 150-200 zł. Można zamówić z firmy wysyłkowej, lub poszukać na pewnej znanej aukcji.

Haja Poyep
Proszę o odpowiedź na dręczące mnie pytanie. Czy w chwili obecnej możliwe jest takie skonfigurowanie PC by mógł emulować PS2?

anon

Nie, nie ma wystarczająco wydajnych emulatorów, lub, jak to woli, karty graficzne są ciągle za słabe.

Cześć.
Mam krótkie pytanko. Czy można przechwytywać screeny z gier na Xboxa?

anon

Tak, jest to możliwe. Wystarczy podpiąć Xboxa do komputera za pomocą karty TV.

Witaj
Słyszałem, że Sony udało się wcisnąć dwa chipy PS2 na jedną kostkę. Czy to oznacza, że niebawem znowu spadnie cena konsoli?

jacek

Wydaje się to prawdopodobne. Być może pod koniec roku cena PS2 spadnie do 100-130 dolarów.

F.A.Q

W tym miesiącu krótko i na temat. Już nie mogę doczekać się ataków fanów Nintendo. Mówi się trudno. Listy piszcie na: banan@neoplus.com.pl
Aha – znowu nie udało mi się spotkać w LA Asii Carrery. Do trzech razy sztuka.

Banan

METALWOKACJA

Kolejny raz kult - trzeci Metal Gear,
Znowu szaleję - wiem, jestem świr!
Szczerze to przyznaję, ale sami wiecie:
Gdzie druga taka gra w konsolowym świecie?!

Tactical Espionage Action, to już znamy,
I pewnie raz jeszcze znów pokochamy.
Snake wraca, ponownie zabiera nas w odległy kraj!
I może po raz kolejny - w istny raj!

Las, łono natury - to już jest świeże,
Konami wkrótce rzuci nam na talerze
Te właśnie klimaty.
Jak się nie uda? Oj, będą baty!!!

Ale wszystko będzie OK,
Wypas, i to taki, że hej!
Bo nasz brat, Hideo Kojima
Soki z PS2 wyrzyna!

Snake zwisa na jednej ręce, strzela,
(trochę szkoda, że nie puszcza mela)
Spada na łeb, na szyję terrorystom
Czyżby część trzecia dedykowana sadystom?

Bo krew tryska na lewo i prawo!
I choć, szczerze mówiąc, ja biję brawo,
To szkoda poplamionej zieleni
I zastraszonych jeleni...

No właśnie, zwierzaki - nowi agresorzy!
Do walki stanie prawie cały świat Boży!
Węże, wilkołaki... Cholera wie, co jeszcze,
Na samą myśl przechodzą mnie dreszcze...

Muzyka z kolei kontynuuje tradycje,
Williamsowi chyba kupię delicje,
Bo mjuzik, co tu ściemniać, jest na maxa wypasiony!
Rzekłbym, perfekcyjnie zrobiony...

Kończę zatem, optymistycznie nastawiony,
Ten tekst, wcale nie ubarwiony...
Prawdę wyrzec chciałem, swoje spostrzeżenia,
A redakcji NEO+ - NAJSZCZERSZE POZDROWIENIA!

PIVO

> Zacząłem klecić ze trzy wierszyki o tym jak filmik w akcji widziałem i spazmy jakoś przetrzymałem, ale te rymy częstochowskie jakoś mi nie szły. Taka dosyć prymitywna forma, a trzynastozgłoskowcem z kolei nie obracam jak trzeba. Dlatego zdecydowałem się na formę wiersza białego. Albo w ogóle czegoś postmodernistycznego. Zacząłem nawet kiecić instalację z kawałków sznurka, deski klozetowej - ulubionego surowca naszych lokalnych postmodernistycznych awangardowych rzeźbiarzy i instalatorów, którzy mają odrzeczownikowe nazwiska albo tylko pseudonimy, w których jest „V" lub „X".

Kojima robi trzeciego MGS'a
Pewny tego byłem
Inaczej być nie mogło
Zapłakałem.
Zapłakałem?!!!
Zapłakałem?
Czy trzecia część.
Czy trójka zarządzi.
Kim jestem aby kwestionować mistrzostwo Hideo
Ale scenariusz dwójki i Raiden.
Przegadane dialogi i zniewieściały Raiden.
Przegadane Raideny i zniewieściały dialog.
To było zbyt dużo.
Dużo...,?
Zbyt!!!

I czy strzelaniny nie przesuną ciężaru rozgrywki.
Spustu naciskanie, granatów rzucanie, ryb na surowo szamanie...
I to nieszczęsne do GTA nawiązanie.

Podoba się mi za to.
Się mi...

Skąpienie faktów. Nowa historia. Inna sceneria. Tajemnica. To jest dobre.

Będzie dobrze.
Ja wierzę.
Ale potrzebuję więcej dowodów.

SZLAKIEM SAKE

Witam,
Jako niezłomna badaczka kultury japońskiej z zainteresowaniem przeczytałam "Dlaczego pani soli kota?" i muszę przyznać, że spostrzeżenia są niezwykle interesujące. Pozwolę sobie jednak wtrącić parę słów na temar urody Raidena (nawiasem mówiąc - obleśny typ!) a także tajemnicy popularności bishounenów (spoko - będzie krótko i na temat :-))
Słyszeliście może o badaniach na temat tego, co pociąga ludzi w twarzach partnerów? Wśród setek zdjęć przedstawionych ochotnikom przystępującym do testów, znajdowały się dwie "szczególnie podrasowane" fotografie. Pierwsza przedstawiała kobietę przesyconą żeńskimi hormonami, natomiast druga "super samca" naszpikowanego testosteronem. I co się okazało? Prawie wszyscy męscy ochotnicy za najbardziej pociągającą uznali twarz owej kobiety, natomiast ŻADNA (!) z kobiet nie chciała patrzeć na owego Terminatora. Do dzieła zabrali się psychologowie i doszli do następujących wniosków:
- mężczyźni w przeważającej liczbie wypadków kierują się w wyborze wyglądem zewnętrznym, kobiety przeciwnie. Panie poszukują zrozumienia, równoprawnego partnera, a skoro tak to, kto zrozumie je lepiej od drugiej kobiety? Dlatego właśnie większość wybranych przez kobiety zdjęć ukazywała twarze delikatnych, momentami wręcz zniewieściałych młodzieńców, ponieważ ich charakterystyczny dla płci pięknej wygląd zewnętrzny daje złudne poczucie delikatności, ciepła, szacunku i intelektu (kurczę, czy naprawdę nie wiecie, czego pragną kobiety? ;-)).
Co zaś do popularności yaoi - sprawa jest równie prosta. Kiedy nasz wspaniały męski bohater ma ukochaną, zazwyczaj nie zyskuje ona sobie sympatii fanek swego miłego (choć niekoniecznie każda z fanek nosi koszulkę z napisem: "Die, Rinoa, die!" ;-)). Tutaj natomiast kobiety nie dość, że nie muszą czuć się zazdrosne, to jeszcze dostają drugiego bohatera do ukochania, a wydawca może liczyć na podwójny zysk (na pewno sprzedadzą się obie maskotki :-)). Pragnę od razu zaznaczyć, że nie jestem fanką yaoi! Bishoneni to inna sprawa ;-P
Tak naprawdę, jeśli już przy tym jesteśmy to myślę, że ten problem sięga o wiele głębiej, poprzez rozkwit teatru Kabuki i No, do tonących najgłębszych źródeł, w płatkach wiśni przy księżycu, dworów epoki Heian, gdzie nie liczyli się swarni rębajłowie wywijający katanami, lecz skryci w długich szatach książęta, którym przy dźwiękach shamisenu damy dworu rozczesywały włosy. No, ale to już jest chyba temat na osobny artykuł, nieprawdaż?
Pozdrawiam serdecznie,

Kamiko

PS: Japończycy nie piją na umór. Mają po prostu bardzo słabe głowy - geny?

> O wreszcie mogę coś wtrącić. Tak, poświadczam, że nasi żółci bracia najtęższych głów nie mają. W ogóle rasa żółta ma zaskakująco niską tolerancję na alkohol – to samo jest z Chińczykami. Czegoś im tam brakuje i upijają się błyskawicznie. Dzięki za info, Kamiko.

FAZA, KĄTY RECENZJI, KLAROWANIE

Po lekturze ostatniego N+ odniosłem wrażenie, że złapałeś fazę na odpowiadanie na listy, Banan. Fajnie :-) Postanowiłem więc coś skrobnąć...

> Jeżeli fazą nazywasz odpowiadanie na nie w ogóle, to już jakiś czas temu.

Ostatnio ktoś zauważył, że "coś nie tak" było z recenzjami gier Segi. W sumie to jego subiektywna opinia, ale chyba trochę w tym jest, bo odniosłem podobne wrażenie...

> Pamiętajcie, moi drodzy, że z tymi odczuciami to jest tak, że zwykle wrażenie takie jest bardzo łatwo odnieść, kiedy ma się szczególnie emocjonalny stosunek do danej sprawy.

Tylko ja z innego kąta spojrzałem na recenzje - z kąta, który mnie bardziej interesował. Okazało się, że pierwszymi grami na Xboxa, które dostały więcej niż j-e-d-n-ą stronę na recenzję były Panzer Dragoon Orta i DOA:XBV (do tej gierki powrócę później). Może rzeczywiście nie było sensu poświęcać więcej miejsca na wcześniejsze tytuły, może czytelnicy nie łakną obszerniejszych recenzji na X'a tak jak na inne platformy, może Grabarz (respect, man) ma za dużo roboty z tyloma reckami i za mało czasu, może ja jestem zwolennikiem spiskowej teorii dziejów... Hmm...

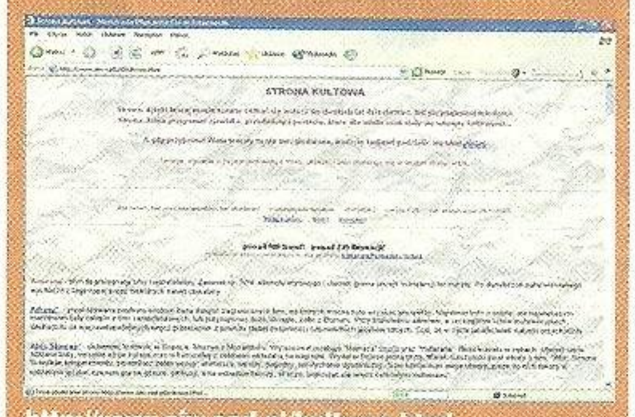
> Na razie skłaniam się ku drugiej opcji. Teoria dziejów.

Co do DOA:XBV. Po trzech pierwszych godzinach grania zorientowałem się, że przez cały czas, non-stop, się uśmiecham! Nie wiem, czy kiedykolwiek wcześniej jakaś gra wywołała u mnie taką reakcję!

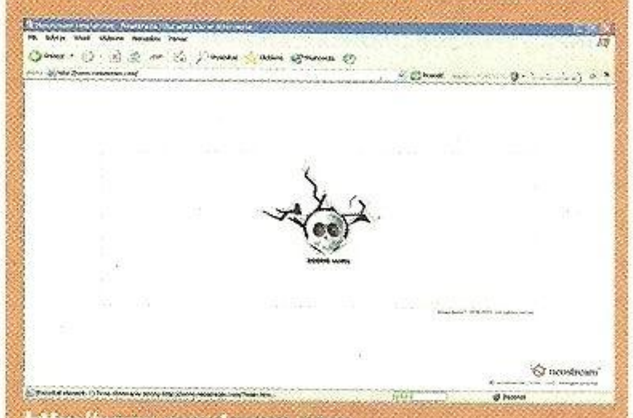
> To znaczy, że dorastasz. Bardzo dobry

CHŁODNE STRONY

Jeśli macie wolną chwilkę, zajrzyjcie na nie.



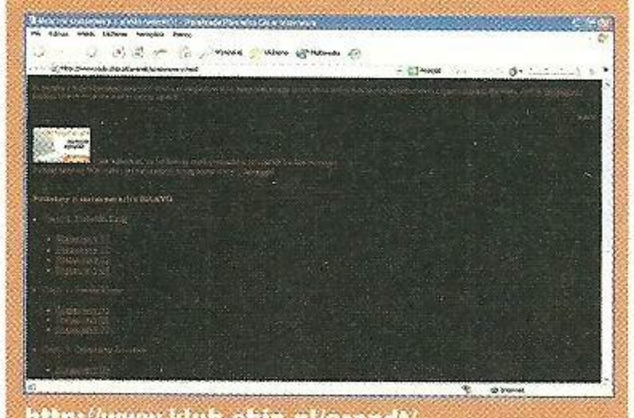
http://www.aiw.cad.pl/kultowa.html
Cofnij się do lat młodości. Jedno z haseł: Acnosan - płyn do pielęgnacji cery trądzikowatej. Zawierał ok. 70% alkoholu etylowego i ułamek grama substancji leczniczej. Po domieszce soku wiśniowego wychodził z tego napój przez niektórych chwalony.



http://www.neostream.com
Tokyo Plastic to naprawdę nic, jak powiedział nam dar-Jahwe. Wygląda na to, że ma rację. Killer.

http://www.newgrounds.com/portal/view.php?id=49432
Skoro jesteśmy dość blisko Metal Gear Solid III, powinniście rzucić okiem na to. Uśmialiśmy się niemal do łez.

http://www.penny-arcade.com/view.php3?date=2003-05-21
Co chłopcy z Penny Arcade sądzą o Painkillerze i tegorocznej edycji E3? Wpadnijcie na tę stronę i sprawdźcie sami.



http://www.klub.chip.pl/arendt/szatanowcy.html
Jeśli chcecie zobaczyć, jak do lolitki przychodzi diabeł, pozostawiając ją w niepewności czy jest „w stanie błogosławionym", zajrzyjcie do tej mrożącej krew w żyłach historii.

znak. Niedługo powinieneś też zaobserwować dziwne zmiany w swoim ciele, a z czasem – również wstawać rano z łóżka razem z prześcieradłem. A stamtąd to już tylko chwilka do założenia rodziny i wejścia w dorosłe, nudne życie.

Takie gry są wielkie; niesamowite, co stworzyli magicy z Team Ninja. Pewnie, że to w głównej mierze zasługa lasek i to lasek z DOA. Ale na klimat składa się wszystko, każdy na m-a-k-s-a dopracowany element gry. Dlaczego jeszcze, ta gra jest wielka? Bo, mimo że specyficzna, jest przystępna dla wszystkich, a nie tylko japońskich maniaków mangowych przygodówek... Dlatego mam nadzieję, że Gulash nie ściga tam specjalnie Grabarza, bo ludzi mających podobne odczucia jest sporo.

> A z całą pewnością dwóch.

No i przy okazji chciałem zdementować rewelację, że to Ayane kąpie się nago w czołówce - to Christie!

> Chyba mam napisać: dobra robota.

W ogóle Grabarzowi ostatnio mieszają się imiona :-) W Tenchu 3 jest Ayame, nie Ayane (chociaż w sumie obie kunoichi i obie cool!)

> Za wszystkie takie drobne pomyłki winić należy dyżurnego chochlika drukarskiego, który poprzestawiał literki w druku, a nie Grabarza. On jest czysty. Jak my wszyscy.

Nie odchodząc od tematu ocen - trochę mnie irytuje fakt, że często gra multiplatformowa na jedną z platform dostaje niższą ocenę, bo jest oceniana "przez pryzmat" innych, już istniejących na tę konsolę...

> Tutaj poruszamy kwestię wyboru metody pisania. Albo recenzuje się olewając wszystkie inne gry - wtedy recenzent udaje gościa, który siedzi w szklanej bańce i każda recenzowana przez niego gra udaje, że nie ma pojęcia o innych grach, albo - co bardziej słuszne - opisuje ją w kontekście. Tak samo jak na ocenę sequela wpływa znajomość pierwszej części - autor pisze, czy został uczyniony krok naprzód i tak dalej. Problem polega na tym czy czytelników traktuje się jak ludzi świadomych tego, co się dzieje na ich sprzęcie czy nie. W pierwszym wypadku - powinno się porównywać recenzowany tytuł do innych gier, w drugim - nie. A Neo+ jest kierowane do tych pierwszych.

Nie wiem, czy to dobre uzasadnienie. Być może trochę braknie skali w niektórych przypadkach, ale nie wystarczyłaby po prostu jakaś notatka w recenzji? Podawanie ocen danej gry oddzielnie dla każdej platformy (dobre, nie zmieniajcie!) chyba każdemu bez wyjątku kojarzy się z porównywaniem wersji na te platformy.

> Nie da się ukryć. Czasami w tekstach pojawia się trochę zbyt mało porównań pomiędzy wersjami gry na różne konsole. Gulash i Marcel będą tego bardziej pilnować, a ja przepraszam w imieniu redakcji.

Czasem, dodatkowo, pryzmat jest skrzywiony - pamiętam przykład Prisoner of War i jego niższą ocenę przez Morrowinda.

> Erraty nie będziemy robić, ale poprawimy się już od najbliższego numeru.

Fajnie, że dajecie wzmianki o Face Breakerze. Turniej ma szansę stać się tym, na co od dawna czekali wszyscy tekkenowcy w Polsce. Może wraz z jego rozwojem będzie o nim coraz więcej. Aha, Icek prawie cały czas grał Xiaoyu, a to różnica, bo Jin nie wymaga specjalnych zdolności, zaś Ling zupełnie na odwrót.

> OK, dzięki za wykiarowanie.

Reszta w punktach:
- Adrian Chmielarz rządzi, albo raczej jego poglądy rządzą :-)

> Sam Adrian też jest niczego sobie. A poglądy... Powiedzmy, że są radykalne. Ale dzięki temu budzą emocje, a to już jest coś.

- Soul Calibur 2 rządzi - d-o-b-r-a kontynuacja gry wszechczasów.

> To prawda. Soul Calibur 2 jest bardzo fajny. Szkoda, że Japończycy się nim jakoś nie podekscytowali. Za to na E3 grali w niego prawie wszyscy. I mój Nightmare/Siegfried parę razy został porządnie sklepany.

- Winning Eleven 6: Final Evolution rządzi - PES2 ma zdecydowanie za dużo schematów (chociażby strzały sprzed pola)

> W ten temat nie będę brnął. Osobiście lubię sobie grać w PES2 – szczególnie, że ostatnio po latach wyrzeczeń i stawiania na Nigerię, w końcu zmieniłem drużynę na Anglię. Za to do wyjaśnienia różnic i wdepnięcia na ścieżkę długotrwałych polemik na temat różnic w obydwóch grach zapraszam pana Marcellusa. Na pewno chętnie się do tego odniesie – jeżeli nie w tym, to może w następnym numerze enplusa. (WE6FE rządzi - mac)

- Czy spełniasz normy UE, Banan? Wiesz, że te owoce muszą mieć odpowiednią krzywiznę we Wspólnocie? ;-)
Pozdrowienia dla wszystkich!

Patryk "Vince" Tuczapski

> Niestety moja odpowiedź na to pytanie będzie bardzo uboga, bo nie znam pisarskich odpowiedników rubasznego śmiechu, puszczania oka i dawania sójki w bok, mówiąc jednocześnie coś w rodzaju: „ależ on jest zgięty, hie hie hie", albo, ze źle udawanym zdziwieniem - „a do czego pijesz Patryk, świńtuchu?".

PS: Załączam coś, co znalazłem w piśmie jak najbardziej plotkarskim (VIVA). Enjoy! :-)

> Ponieważ listy z enplusa chłopcy dają mi bez attachów, to nie bardzo sobie poenjoyowałem, ale tu w sukurs przyszła mi telewizja.
Praktycznie przed każdą odpowiedzią na list kładę się na łóżku i relaksuję się przez chwilę skacząc po kanałach i łapczywie chłonąc każdy możliwy okruszek popkulturalnej strawy, jaki tylko mogę. I właśnie na polskiej stacji muzycznej Viva (wiem, że to nie to samo, co pismo, ale to najbliższa rzecz, jaką mam jeżeli chodzi o Twój zaginiony załącznik) jakaś nieznana mi bliżej pani siedząca na huśtawce powiedziała coś w stylu: „I pamiętajcie – używajcie kondomów i oglądajcie Vivę". Natychmiast zaprzągłem do pracy swą dosyć wybujałą wyobraźnię. Co proponuję uczynić także Wam.

WORMLIGHT OŚWIATY

Witam.
Jest OK. Czytam was od samego początku. No prawie. Jestem graczem. Może nie hard, ale nie odstaje od czołówki. Mój wiek śmiało mieści się w przedziale gracza zachodniego. Pracuje sobie, robię magisterkę. Życie jakoś leci. Po co ten list? A po to by się poskarżyć na polskie społeczeństwo. Nie wiem czy zdajecie sobie sprawę, jak zacofanym narodem są Polacy. Poruszam tylko sprawę konsol. Żeby było jasne.

Czy zauważyliście jak ludzie reagują na kogoś gdy usłyszą, że gra na konsoli. Przecież to się człowiekowi niedobrze robi.

> Wygląda na to, że miałeś parę przykrych doświadczeń. Ale prawie każdy, kto gra na konsoli się z tym zetknął. Czerp siłę z nas wszystkich.

Moi staruszkowie dzięki Bogu już kumają, o co w tym chodzi. Ale inni to już nie bardzo. W Polsce występuje wręcz niechęć do tego sprzętu i wszystkiego co z nim związane. A podstawowym stwierdzeniem przeciwnych jest: przecież to dla dzieci.

> Ale ja cały czas nie wiem – po co Ty się przejmujesz. Jedni grają na konsolach, inni łowią ryby, a jeszcze inni posypują roślinki odchodami – i wcale nie czują się źle z tym, że nie każdy podziela ich hobby. Nieważne, że inni krzywo patrzą na to jak grasz na konsoli – ważne jest to, że Tobie to sprawia frajdę. A ignorancja całej reszty jest ich prywatną sprawą.

I teraz widać, kto jest w temacie, a kto nie. Bo jak ktoś miał do czynienia z tym rodzajem rozrywki, to wie, że w naszym kraju gier się nie lokalizuje. I wszystko jasne. Nasuwa się jednak pewien wniosek. Ta niewiedza powoduje, że ludzie nie rozumieją tego, co w innych krajach jest od jakiegoś już czasu oczywiste. Potrzebna jest odpowiednia promocja przez różnego rodzaju środki komunikacji międzyludzkiej (tv, prasa - nie tylko fachowa). I może wtedy nasza mentalność trochę się zmieni i wszyscy zaczniemy grać. Nara,

OLAF

>Jasne. Póki co mogę tylko powiedzieć, że coraz więcej osób wie co to takiego te konsole. Ta zmiana trochę potrwa, ale nie martw się. W końcu przejrzą na oczy.

ZAWIEDZIONY FAN NINTENDO25

Witam całą redakcję!!!
Za mało piszecie o GameCube. Martwi mnie to nie tylko dlatego, że jestem posiadaczem danej konsoli, ale też dlatego że od ośmiu lat jestem wiernym fanem Nintendo.

>Drodzy wierni fani Nintendo. Patrząc na Wasz upór, poświęcenie, przywiązanie i lojalność za każdym razem nie mogę się nadziwić, jak ta firma to robi. Czy sam fakt tworzenia tak świetnych gier jak Mario czy Zelda wystarcza do stworzenia legionu fanów, którzy skłonni są zrobić niemal wszystko dla ukochanej firmy? Drugi problem polega jednak na tym, że ci sami fani Nintendo są jednocześnie najbardziej zaślepionymi ze wszystkich amatorów gier. I twój list, drogi Danio, doskonale wpisuje się w ten stereotyp.

Kiedy co miesiąc idę do kiosku po N+ to myślę sobie, że na stronie tytułowej napiszecie "5 genialnych gier na GCN! Warto przeczytać". Zamiast tego widzę prawie to samo tylko, że o PS2.

>To ma pewien związek z tym, że GameCube jest o wiele mniej popularny w Polsce niż PlayStation 2. Jest mniej gier, są droższe, jest mniej posiadaczy GCN niż PS2. Sprzedaż konsol nie wzrosła, nawet po wypuszczeniu Wind Wakera (bez wątpienia rewelacyjnej gry i jednocześnie – najlepszej dotychczas Zeldy), szefowie dużego N słabo zaadaptowali się do reguł walki w sektorze next-genów XXI wieku, zaniedbany został Internet, polityka Nintendo na najbliższy rok wygląda dosyć kiepsko w porównaniu z Sony i Microsoftem, a dobrymi wynikami cieszyć się może tylko segment handheldów. Czy

DANTESKOPIA

Dzień Dobry!
Kłania się Dante z Zachodu.
Jestem właśnie świeżo po wydarzeniach opisanych w tym liście, więc będzie to jeszcze bardziej wiarygodne...
Właśnie ściągnąłem cztery trailery z Internetu. Jako posiadacz łącza stałego mogę sobie pozwolić na ten rarytas. Trailery te są zajawkami gier, które Resident Evil 4 oraz Silent Hill 3 się zwą. Podczas oglądania nasunęło mi się do głowy wiele myśli, między innymi: "skoro nasunęły mi się myśli, to z N+ się nimi podzielę, bo jeszcze do żadnej gazetki w życiu nie pisałem, no i może dostrzegą mój wrodzony talent pisarski i coś mi wyślą, jakąś betę Residenta Czwórki może... "

> Powinna być dołączona do Twojego egzemplarza enplusa. Tylko mała prośba – to poufna sprawa, więc nie pokazuj jej nikomu.

Naszła mnie myśl, że zaczęła się stuosiemdziesięciostopniowa komercjalizacja i dekomercjalizacja moich ulubionych tytułów. Dwuwymiarowa płaszczyzna, na której te dwa tytuły się znajdują (oczywiście każda na przeciwległej stronie owej płaszczyzny), uległa deformacji i wybrzuszeniu. Takiemu zagięciu, jakiemu ulega Tablica Carnough (czy jak to się pisze :-)), kiedy pragniemy połączyć jej dwa naprzeciwległe rogi w celu połączenia tych samych wartości (to jest ukłon w stronę mojego kochanego wykładowcy - dr Stryla), tylko, że na odwrót.

> Aha.

Wiecie już chyba jak ta płaszczyzna wygląda, opiszę ją teraz może normalnymi słowami.

> Nie wiem skąd to podejrzenie, ale niech będzie.

Oto wnioski nasuwające mi się po obejrzeniu trailera z RE4: idzie sobie Leon Kennedy i nie wierzę! "Czy to może Silent Hill 4? Może Konami puściło już nowego trailera wchodzącej w fazę produkcji Czwórki? ". Ale nie - zbliżenie na twarz bohatera - to przecież Leon jak nic! Te same włoski a la Samanosuke Akechi (a raczej na odwrót, ale na razie mówimy tu o Leonie), ta kurtka, a pod nią literki R.P.D. Leon chodzi sobie po nieoświetlonym domu, który wygląda, co najmniej jak Silent Hill podczas pierwszej transformacji w piekło na początku SH1 (jeea!). I Leon świeci sobie latarką! I oświetla teren przed sobą nie gorzej niż Harry Manson! Ale to jeszcze nic! Niech sobie Leon ma tę latarkę - w końcu jest w sercu Umbrelii, a tam na pewno jest ciemno...

> Jak to w Residentach.

Ale totalnie rozwalił mnie atak jednego zombiaka. Mianowicie, zombiak ten poruszał się dosyć szybko w stronę Leona, podczas gdy ten drugi strzelał w tym czasie do tego pierwszego.

> Osobliwe to by było, gdyby ten drugi poruszał się szybko do strzelającego pierwszego.

A wiecie jak wyglądał zombiak? Na pewno wiecie, bo N+ nie daje sobie w kaszę dmuchać i trailera tego skonsumowało kilka dni temu, złapało stop klatki i zinterpretowało każdy ich kawałek, ale co tam - czytelnicy też muszą wiedzieć, nie? Zombiak miał w ręku... HAK, który trzymał w górze, nacierając na Don Leone. I jak był już blisko tegoż, zamachnął się nim i w tym samym momencie pojawiły się schizy a la Silent Hill 3 - latająca kamera, obłąkane dźwięki, filtry na ekranie...

> Tak, trailer jest fachowy. Tak, widzieliśmy.

Dom pełen ciemności, potwory ukryte za cienką granicą cienia, latarka, jeden człowiek sam w tym koszmarze... Dodajcie sobie resztę.
Shinji Mikami w swojej ostatniej wypowiedzi na targach E3 (to znaczy nie było go tam fizycznie, podobno intensywnie pracuje nad RE4) zaznaczył (na telebimie), że nie wypadł i nie wypadnie z interesu i że RE4 będzie taki straszny, że Jezu i że martwi się, żeby gracze nie "zsikali się w spodnie". Strach = silenthillowskie zagrywki? Hmm...

> Pamiętaj o dwóch rzeczach – E3 to wystawa, a nie targi, a straszenie w Residencie ma inny charakter, niż w Silent Hillu. Ale skoro Silent mógł z trzecią częścią zbliżyć się do RE, to dlaczego Resident nie miałby uczynić śmiałego kroku w kierunku Silenta...

To jest właśnie ta odwrotna komercjalizacja, swojego rodzaju wygięta tabula rasa. Bójmy się, bo RE nie jest już siekanką dla nastoletnich amerykańskich nastolatków...

> RE jest przede wszystkim dobry. I to jest najważniejsze. A wygląda na to, że jego nieco skostniałą formułę Mikami ostro zmienia ze swoją czwórką, więc możemy być tylko dobrej myśli. Tylko boję się tej wyłączności na GCN – nie wiem czy wyjdzie serii na dobre.

"A co z tą komercjalizacją!!" - zdaję się słyszeć, wykrzyczane przez uważnych czytelników, pytanie. Komercjalizacja ta dosięgła, w lekkim stopniu, ale zawsze (trzeba mieć jakiś Kontynent Przeciwwagi dla RE4, nie?) Silent Hill 3 - karabin maszynowy, potwory wyglądające jak Willy Birkin po kuracji sterydowo - tłuszczowej, mniejsza konfuzja gracza spowodowana wyjaśnieniem niewyjaśnionego... Przypomina Wam to coś? Taa - w Residentach gracz nigdy się nie napocił myśląc "co tu się tak naprawdę dzieje?", nie martwił się, że czegoś nie zrozumie (no, jedyny motyw, jaki graczowi RE - fanowi może spędzać sen z powiek jest: "czy to Ada zrzuciła tego Roket Lanczera?"). RE - fan nie myślał, jaką sekwencję zagrać na zakrwawionym pianinie, tutaj rzucał się w wir wydarzeń podsuniętych mu pod nos jak sole trzeźwiące nieprzytomnemu, kosił setki biednych zombiaków, rozwalał im nogi (bo potem tak się fajnie czołgają) no i te headshoty... Nie umniejszam tutaj, broń Boże, wartości serii Resident Evil, ani graczy w nią grających (sam wolę RE od SH, ale ciii!! :-)), ale zobaczcie - RE stał się ambitny, chce teraz naprawdę wystraszyć, chce, byśmy posikali się w spodnie...

> Na razie to chce tego Mikami. Czy grze się to uda to już zupełnie inne pytanie. Ale rzeczywiście z pierwszych screenów i trailerów wygląda mi to na o wiele mroczniejszego Residenta. Tylko żadnych więcej pijawek i gościa a la Squaresoft. Najpierw Raiden w MGS2, potem James z Resident Evil 0...

Silent Hill - do tej pory taki tajemniczy, zrozumiały tylko dla wybranych, otworzył się, wytoczył swój zgniły zezwłok z tej niszy... A jak tak się dzieje, skoro ma być dla ludzi, to trzeba go lekko przemodelować... Skomercjalizować... Nie w takim stopniu, jak mego ukochanego Dantego, który strzela do wron ubrany w ciuchy prosto od Diesela, ale zawsze... A co ja będę... Może jakiś zagorzały fan SH zechce napisać, co myśli o moim spostrzeżeniu? Może coś mnie, kurcze, zaślepiło?

> Całkiem słuszne spostrzeżenia. Czy piszę „słuszne", dlatego że zgadzają się z moimi własnymi? Trudno powiedzieć, ale jakoś tak łatwo jest mi się zgadzać z samym sobą...

No i jeszcze jedna sprawa - Capcom naprawdę ewoluuje! Popatrzcie na Resident Evil Outbreak. Przecież to rewolucja (oraz rewelacja)! Czołgające się postacie, multiplayer, barykadowanie drzwi celem ucieczki przed wiecznie głodnymi zjadaczami mózgów... Jest multum nowości - i dzięki Bogu!!! Czas najwyższy obudzić się z tego letargu! Już dwudziesty wiek, chłopaki!

> XXI .

Ale ludzikami i tak dalej steruje się tak samo.

> Mnie tam ten system nie przeszkadza. Natomiast postacie zdecydowanie za wolno się odwracają.

Dobra, nie zanudzam już. Mam nadzieję, że to pójdzie. Nigdy nie pisałem listu do gazety i jak nie pójdzie to... No nie pójdzie i już. Dzięki, anyway, za wysłuchanie.

> Przyjemnie się słuchało. Czytało znaczy się.

PS: Co do ostatniego N+ i listu niejakiego Kuby z Krakoffa. "Sengaja" to choroba, a raczej zły duch, z tego boskiego, kultowego, najbardziej obrzydliwego filmu w dziejach kina - "Martwicy Mózgu". No i nie ma już tajemnicy - zupełnie jak w SH3.

> Tak, dostałem parę wyjaśnień skąd jest sengaia. Dziękuję wszystkim. Martwicę oglądałem, ale tego faktu nie zapamiętałem. Psiakrew.

PS2: Kuba - Peter Jackson (on zrobił "Martwicę") ma zamiar, po skończeniu "Władcy Pierścieni 3", nakręcić kolejny film o zombiakach - cieszmyy sięę i raduuujmyy!!

dr Dante

> Nie. Najpierw będzie robił remake King Konga. A potem zombiale. I o to chodzi. Bardzo fajny list Dante.

mam mówić dalej?
Nie, nie jestem uprzedzony do tej konsoli. Pamiętam fachowe gry Ninny. Bo teraz jest jak jest i ty dobrze wiesz, aby sparafrazować niezwykle głęboki tekst piosenki duetu składającego się ze stępionego od czasów Piersi Kukiza oraz pana Borysewicza.
Popatrz w tym miesiącu na okładkę N+. Co na niej widzisz: Matrix, czy dobrą grę?

Poza tym, kiedy widzę na stronie tytułowej np. Metroid Prime, myślę, że poświęcicie tej grze trzy lub cztery strony. A tu ledwo dwie. A Super Monkey Ball? Marne pół strony, a przecież to dobra gra (jedna z najlepszych w 2002). Proszę, zróbcie coś z tym.

DANIO

PS2: Czy warto kupić Phantasy Star Online na GCN? Ktokolwiek grałby w tę grę przez sieć (nawet z redakcji) niech się odezwie pod Danio_to@wp.pl

> Nie wiem czy akurat ktoś z redakcji, ale maila na wszelki wypadek podaję do publicznej wiadomości.

SNAKEOPHILIA

Witam.
Chciałem poinformować, że to, co napisałem jakiś czas temu jest już nieaktualne. Teraz wiem, jaka jest najlepsza gra na PS2. Metal Gear Solid 2: Substance! 2002 rok. Po przeczytaniu recenzji Grabarza postanowiłem zakupić nowe dzieło Kojimy - Sons of Liberty. Jednak jakimś cudem cały zakup odwlekł się, a ja oglądałem tę wspaniałą grę tylko w TV lub na screenach prezentowanych przez czasopisma konsolowe. Na szczęście dowiedziałem się, że Kojima zamierza wypuścić nową wersję – Substance. Chociaż na początku dosyć sceptycznie podchodziłem do myśli o zakupie to po ponownym przewertowaniu recki Grabbera moja decyzja stała się jasna i klarowna. Ta gra musiała być moja!

> Grabarz to prawdziwy fachowiec.

25 IV 2003. Słyszę pukanie do drzwi. Z entuzjazmem otwieram, bo wiem, że to może być tylko jedno. Przesyłka ze sklepu. Po rozerwaniu papieru od razu zabieram się do intensywnego grania. Dość powiedzieć, że grałem przez siedem godzin nie mogąc się oderwać od ekranu telewizora. Ach... Tego nie da się opisać słowami. Przyjemność, jaka płynie z grania w ten tytuł "rośnie w miarę jedzenia"! Na początku zapoznawanie się ze sterowaniem i reakcjami wrogów. Obserwowanie świetnej grafiki i wsłuchiwanie się w rewelacyjną muzę. Następnie granie coraz bardziej profesjonalnie - bez wywoływania alarmów, chowanie ciał zabitych przeciwników.

> Profesjonalnie to jest w ogóle bez zabijania.

Ech... Wciągnąłem się maksymalnie. Nie zdążyłem napisać o fabule. Tak... Jest wspaniała - zarówno scenariusz Snake'a na tankowcu, jak i Raidena (z tego, co zdążyłem podczas mojej krótkiej jak na razie rozgrywki zauważyć) na platformie. No i są jeszcze misje VR, opowieści Snake'a i misje alternatywne, które miały być głównym atutem MGS2:S i które spełniają swoje zadanie. Teraz pozostaje mi już tylko jedno: podłączyć się na stałe do PS2 i zgłębiać tajniki scenariusza emgieesa drugiego...
Pozdrawiam,

Ironx

> Zawsze miło jest przeczytać jak ktoś ekscytuje się grą. Szczególnie tak dobrą jak MGS2.

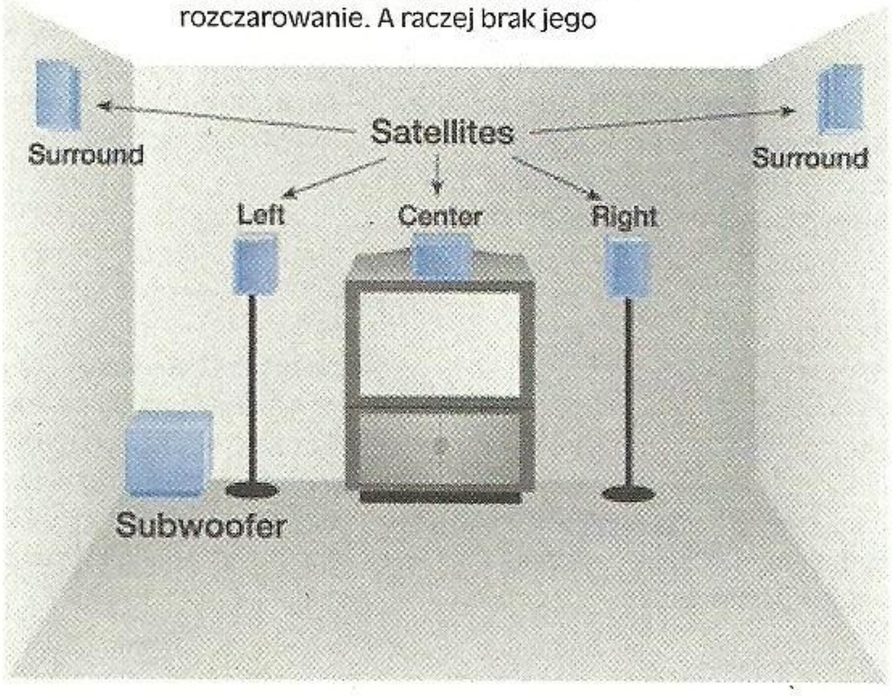
W artykule „Graczu! Wyjdź z ukrycia!" Qoora nawołuje do manifestacji swojego hobby choćby przez odpowiednie wdzianka. Czy jednak zdjęcie tej sympatycznej pary znajdujące się w oficjalnych materiałach prasowych Nintendo dotyczących nowej Zeldy nie jest z deka przegięciem w drugą stronę? Dajcie znać co o tym sądzicie.

Teatrum Consoleum

Zaczęło się od tego, że padły mi głośniki. To były stare, polskie kolumny, wielkie jak pancernik Bismarck i budzące podobne zaufanie (nigdy nie było wiadomo, czy za chwilę nie spadną z hukiem z półeczki na łeb). Było źle. Piec szumiał jedynie smętnie, a konsole usiłowały gadać przez głośniczki telewizora. Bzz, bzzz...: tak gadały. Rzut oka na zawartość portfela i skojarzenie kilku oczywistych faktów zaowocowało narodzinami koncepcji: skoro kupujemy głośniki, to już takie, które zdekodują magiczny sygnał przestrzennego dźwięku wypluwany np. przez Xboxa czy PS2.

Łatwo powiedzieć – każdy, kto odwiedził byle supermarket wie, że ceny zestawów kina domowego z dekoderami Dolby Digital nie schodzą poniżej 2000 złotych. Zadanie bojowe: zmieścić się w kwocie o co najmniej połowę niższej, ale – no compromises – mieć full wypas, przyzwoitą jakość dźwięku, dekoder z systemami DD 5.1, DTS, Pro Logic i co tam jeszcze, wejścia optyczne i współosiowe...

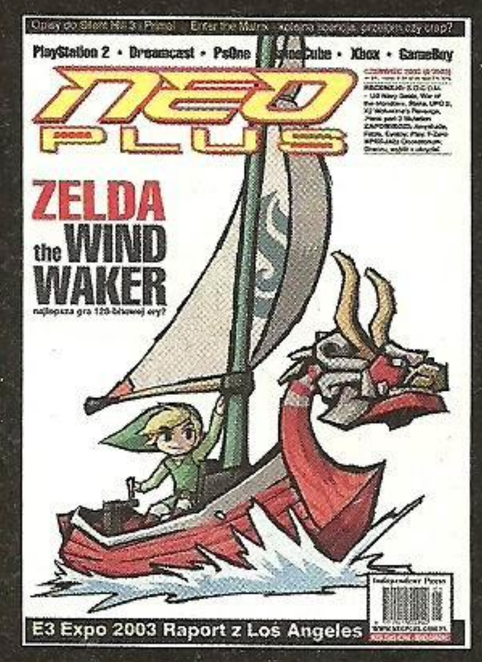
Dobra, nie mam zamiaru tworzyć pamiętnika, ani też włazić z buciorami na techniczne podwórko Poyepa. Napiszę krótko: każdy poszukujący taniego zestawu głośników 5.1 musi trafić na podstawowe modele Creative'a i może jeszcze na JAZZ Speakers. Cena najtańszego zestawu 5.1 z (dekoderem!) to 700-800 zł. Komplecik Creative Inspire 5500 kusi ładnym wyglądem i marką, zniechęca dostępnością (wszędzie królują zestawy bez dekodera, bądź z nim, ale od modelu Inspire 5700 wzwyż, czyli zbyt drogie) i brakiem DTS; JAZZ 9928 natomiast wzbudza mniejsze zaufanie wyglądem (połączenie dekodera i głośnika centralnego? a co jeśli będę chciał zmienić centralny??) ale ma wszystko, czego potrzeba. Skrócę cierpienia; stanęło na Jazz'ach - były tańsze. Do tego należało oczywiście dokupić odpowiedni kabel optyczny, co nie jest takie proste, jeśli się komu spieszy (damn it!, jakby nie kołować, tak zadek z tyłu – kolejny wydatek rzędu 80-100 złotych w przypadku Xboxa!). Uff... wreszcie pudło zagrało. W stereo – rozczarowanie. A raczej brak jego pozytywnej odmiany – bo już wcześniej nastawiłem się na przeciętną jakość dźwięku, na "dziury" w paśmie (słaby "środek"), etc. MP3 z Pieca brzmiały różnie, a PSX ze stareńkim ISS'em dał głos tylko na dwie satelitki...



Ale za to w trybie 5.1 Xbox ze swoim Dolby Digital rozbił mnie na kawałeczki. Nagle dźwięk uwolniony ze swego więzienia rozpełzł się po pokoju, wbił w uszy nader przyjemnym hałasem i opętał mnie kompletnie. Tego się nie da opowiedzieć, trzeba usłyszeć, co żałosne w zasadzie, taniutkie głośniczki robią z grą, jeśli ta je umiejętnie wykorzystuje. Zacząłem się znów poważnie bawić, wracać do porzuconych tytułów, nawet tych, których nie darzyłem zbytnim sentymentem. Aragorn wreszcie wjechał na przeklęte 20 piętro wieży Sarumana, Bond z nowym entuzjazmem zaczął łypać uzbrojonym okiem w dekolt agentki Nightshade, a i niunia Hitomi oberwała kilka razy po uszach, zasłuchana najpewniej w szum morza i pokrzykiwania mew.

Po co ja to piszę? Nie po to przecież, by reklamować produkty którejś z firm. Piszę do wszystkich, którzy jak ja, przesiedzieli całe życie przed zwykłymi głośnikami – dajcie spokój, szkoda czasu. Jak multimedia, to multimedia – rozpływamy się często w zachwytach nad jakością wizualiów w grach konsolowych, a czynimy to nierzadko przy wtórze żałosnych dźwięków dobiegających z telewizora. To połowa zabawy. Dołóżcie odpowiedni akompaniament, a gwarantuję – będziecie przy zakupie każdej gry sprawdzać, czy zagada do Was w czymś lepszym niż stereo, a znaczek najprostszgo standardu przestrzennego dźwięku będzie synonimem o oczko lepszej rozrywki.

To cała konkluzja? Jeszcze nie - i tu ujawnia się prawdziwy cel mojej pisaniny. Zaprawdę powiadam Wam, którzy zmęczeni jesteście grami, zniechęceni ich wtórnością czy na przykład źli na ten pasywny, przesiąknięty asekuranctwem rynek: jeśli jeszcze tego nie zrobiliście, kupcie sobie jakieś fajne głośniki. Wróci Wam ochota na granie – żebym tak zdrów był. **[Vandariel]**



nr 54 czerwiec 2003
(06/2003)
issn 1505-8204
index: 345342

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Współpracują
Anek
Banan
Marcin Kawa
Krzysztof Janicki
Łukasz Kurkowski
Szymon Maślak
Miłosz
Oskar Nowak
OG
Janusz Wasilewski

Hall Of Fame
Brat, Joseph, Merlin, Origin, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy

Druk
ELANDERS Polska

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neoplus.com.pl
marcellus@neoplus.com.pl

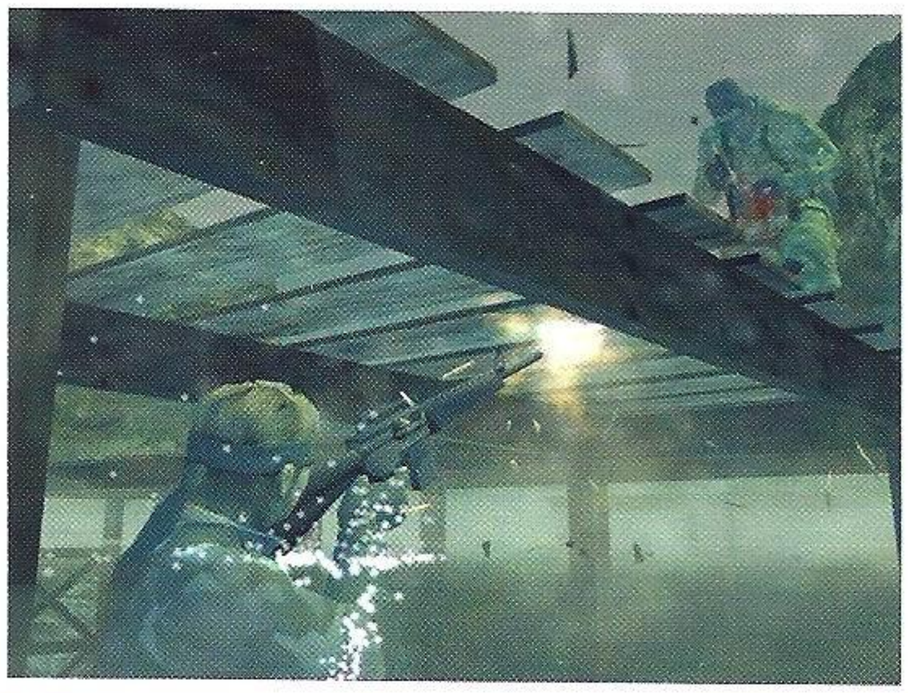
Internet
www.neoplus.com.pl

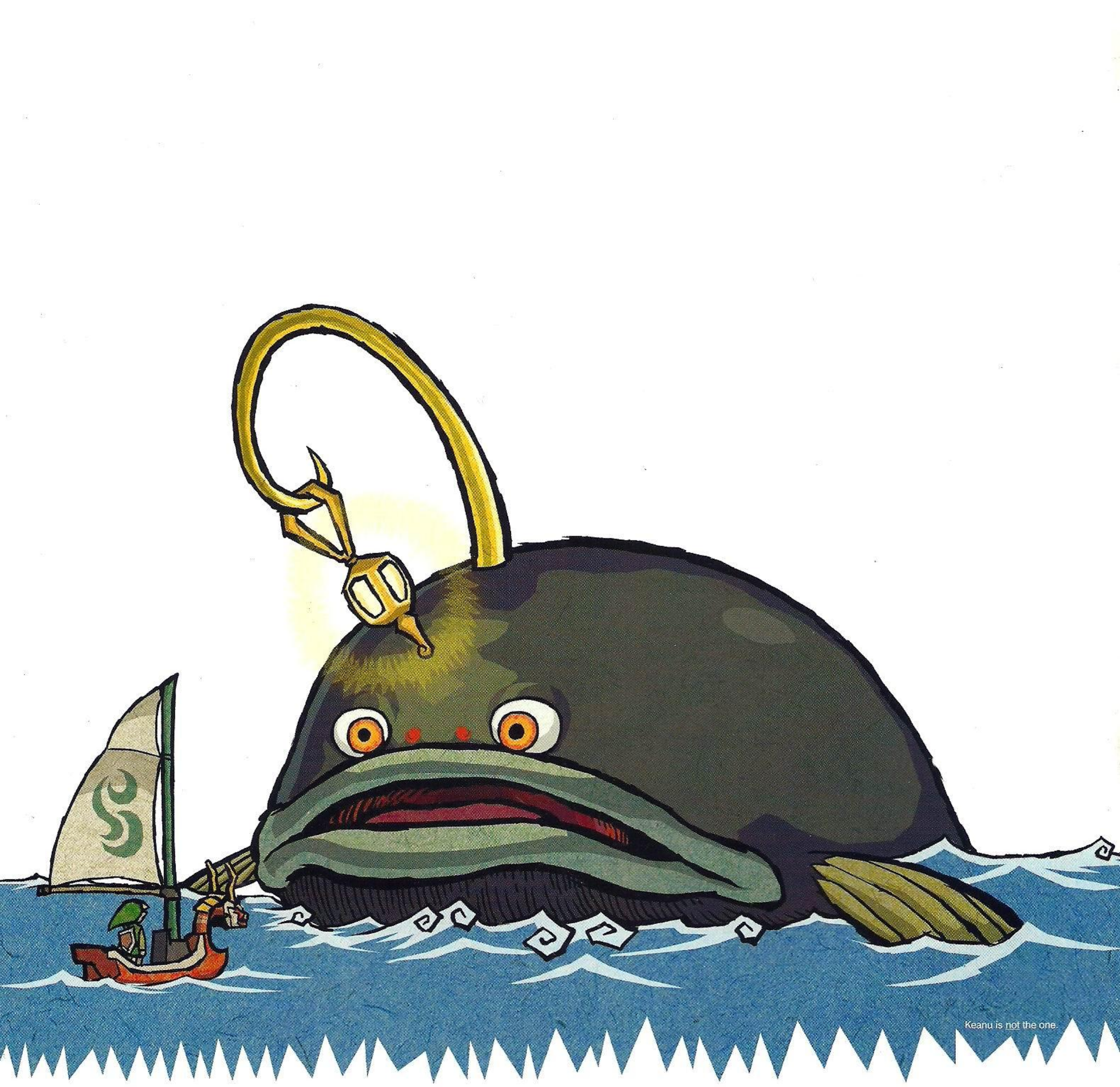
Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

MGS III SNAKE EATER

Wszystko już wiecie z relacji z E3. Czas na całą stronę shotów z trailera MGS3, który dosłownie rozwalił nas na strzępy. Może poza kilkoma akcjami. Zapowiada się jednak kolejny przełom, a gdy pomyśleć, że Kojima na silniku Snake Eatera będzie projektował MGSOnline, dosłownie ciary przechodzą po plecach! Grrr, ponad rok czekania...




Keanu is not the one.